100% COMMODORE 100% COMMODORE 100% COMMODORE

COV

Commodore Világ

FÜZETEK

Nr.03-04.
I.évfolyam
1995/november-december
ISSN 1219-4433



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
Ára: 398,- Ft
Előfizetéssel: 338,- Ft

Elsősegély

TökösMákos

AMIGA NEWS

C64 felhasználói rovat

C64 és Amiga leírások

Amiga felhasználói rovat

Térképek

COMMODORE VILÁG FÜZETEK • Nr.03-04 • I. évfolyam • 1995/november-december

DEMOLITION

Áttekintés az elmúlt évek legszínvonalasabb AMIGA demoiból

CHILD



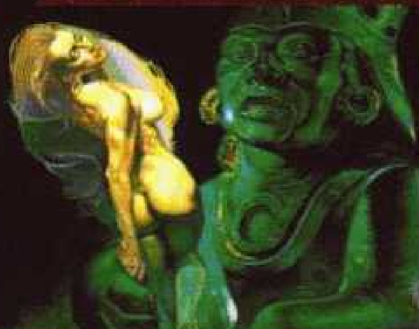
APPROACH



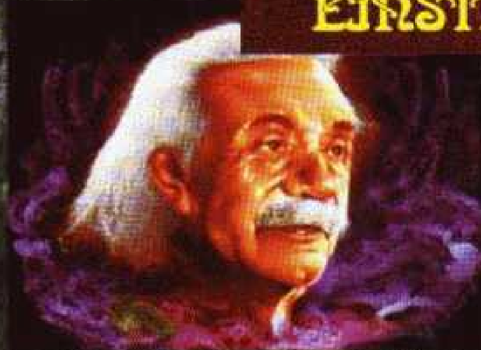


DAEMON

AZTEC



EINSTEIN



THE BODY



EMC 2.



BORIS



GARCON



Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

Köszöntünk mindenkit a CoV Füzetek 3-4., egyben utolsó részeiben. Igen, sajnos egy szomorú bejelentéssel kell kezdenünk, és egyben befejeznünk ezt a tiszavirág illatú próbálkozást, amit mi Commodore Világ Füzeteknek neveztünk el. Búcsúzunk tehát, a búcsú oka gondoljuk mindenki előtt ismert, nem sok értelme van tovább ragozni. Mi azért megpróbáltuk. Viszlát Commodore, viszlát Commodore tulajdonosok!

CoV

Commodore Világ füzetek
1995/november-december
I.évfolyam (Nr.03-04.)
Megjelenik: 2 havonta
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Dinogirl demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak:
Drimók Dávid (D.D.)
Olessák Róbert (Küx.)
Demjén Márk (Duke)
Kovács Péter (P.W.S.)
pH03N1x & Wami
Gazda Zoltán (Rebel)
Takács Tibor (TyB)
Rózsa Tamás
Enyedi Gyula
Racskó Norbert (Racsi)

Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV) Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Természetesen amíg elfogadják, célszerűbb a régebbi sárga csekkeket felhasználni!

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levilágítás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1219-4433
AGROPRINTNyomda, Gyál

Felelős vezető: Tóth László

Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

THE PAWN

Bizonyára valamennyi érintett fél örömmel veszi tudtul, hogy pár hónappal ezelőtti PAWN-olódásaink ezennel folytatódnak! — Olyannyira, hogy többé-kevésbé a végére is érünk ennek az örökzöld alkotásnak: külön köszönet illeti ezért *Weigert József*et *Gyomaendrőd*ről, aki a program megoldásában — eléggé jelentősen — közreműködött, és aki nélkül tehát nem jöhetett volna létre ez a cikk... Ám mielőtt még bármibe is belefognánk, egy kis helyesbítéssel kell kezdenem a dolgot: az igen tisztelt Szerkesztőség (illetőleg az általuk használt PC-s editor) valamiféle ismeretlen okból kifolyólag alighanem komolyan pikkel az "Í" betűkre (nagy hosszú ó), ugyanis a *Nyári Különszám*ban megjelent leírásaim közül kettőben is probléma akadt ezzel az ominózus karakterrel. Az első eset nem sok vizet zavar — a LORD OF THE RINGS-leírás elején a *"homályos Íidőkből"* kifejezés helyett *"homályos időkből"* jelent meg — , a második már annál inkább: a GÁLYA-kiegészítésben az "ADD KÍRÍT KUNIGUNDÁNAK" utasítás valamiképpen "ADD KARÍT KUNIGUNDÁNAK"-ra módosult; s minekutána a játékban mindkét említett nevű tárgy (kóró és karó) egyaránt előfordul, ez néminemű félreértésre adhatott okot. A megoldásra remélhetőleg már mindenki magától is rájött, egyébként az eredetileg begépelt szövegben még helyesen szerepeltek e szavak...

És akkor most folytatódjék a PAWN. A múltkoriban valahol ott maradt félbe az ígéretesen induló kalandozás, hogy "nem akármilyen" — szellemi — izgalmak közepette ráleltünk egy bizonyos kék kulcsra, valamint egész sor, hozzá hasonlóan rejtélyes és ismeretlen rendeltetésű cuccra és kijáratra, amivel akkor még nemigen sikerült bármit is kezdeni; azóta azonban — az említett olvasói közreműködésnek hála — a rejtélyek túlnyomó részére mindenféle túlburjánzó képzelődést megsemmisítő (pontosabban: visszaszorító) világos fény derült.

Mindjárt az első ilyen "rejtély" a kedvenc gurunk találóskérdése lesz, pontosabban szólva az a kérése, hogy szerezzük meg neki *"minden halandók alapvető táplálékát"*, vagy mit... Az ember efféle kifejezéseket hallva valamiféle különleges esszenciákra gondolna, holott a válasz erre a kérdésre (mármint hogy mit is takar ez a kicsit fellengzős megfogalmazás) kiábrándítóan egyszerűnek látszik: nem másról van ugyanis szó, mint az egyszerű és közönséges *víz*ről. S hogy miként szerezzük meg neki ezt a ritka csemegét? A valóságban ez lenne a probléma megoldásának legkézenfekvőbb mozzanata — minthogy azonban mi most egy kalandjátékban vagyunk, így már-már olyan lehetetlen kerülőutakra kényszerülünk ezzel, mintha csak mondjuk a bürokrácia útvesztőjében tévelyegnénk éppen elhagyatva és reménytelenül... Na de annyira azért talán mégsem lesz nehéz fölballagni a hegyoldalon egészen az örök hó birodalmáig, majd pediglen vételezni onnan egy kis havat (GET SOME SNOW WITH BOWL): visszafelé haladtunkban ez a hó majd szépen fölolvad, és — ha vérré nem is, de mindenesetre — vízzé válik (GIVE BOWL TO GURU). Ismerősünk erre az innen dél felé található erdei tisztásra irányít bennünket, ahol is a jólfejlett pázsit közepe táján álldogáló öreg fatuskót közelebbről szemrevételezve (EXAMINE STUMP) egy érdekes kis zacskóra bukkan a kíváncsi szemlélődő (LOOK INTO POUCH), mely különféle "színeket" tartalmaz a belsejében — számszerint éppen hármat darabot: egy vöröset, egy zöldet, valamint egy kéket. Nem túl nagy ördöngősség mondjuk összekeverni egymással a hármat (MIX COLOURS), aminek eredményeképpen pedig egy "fehéret" kapunk (EXAMINE WHITE). Eme bizonyos "fehér", eltekintve attól, hogy szép, azzal a nagyszerű tulajdonsággal is bír, hogy a sötétben ragyogó fénnyel világít majd nekünk — ami számunkra azért is igencsak előnyös, mivel így kiváltja a ló révén csak nehézkesen mozgatható lámpást, s azzal ellentétben ezt bármilyen szűk helyre is akadálytalanul magunkkal cipelhetjük.

Hogy elméletünket a gyakorlatban is igazoljuk, mi sem természetesebb, mint alászállni vele a földalatti barlangvilág homályos rejtekébe: oda, hová ezidáig mindössze egyetlen lejáratot ismertünk (az északi hegyek barlangjain át ugyanis), ámde nemsokára kiderül, hogy amellett még létezik egy másik is. Nincs is olyan messzire innen, mindössze csak az egyik szomszédos helyszínen álló vastag törzsű, öreg fára kell fölkapaszkodnunk hozzá (CLIMB TREE). A fa törzsén a magasban egy bezárt deszkaajtót pillantunk meg: a *CoV Nyári Különszám* lelkes olvasói még emlékezhetnek rá, hogy ezt az ajtót a palotakertből eltulajdonított kis fakulcs nyitja (OPEN DOOR WITH WOODEN KEY). Odabenn egy kellemes is szoba tárul a szemünk elé a fa törzsébe

építve: a fa belsejét ugyanis valakik egykor szorgos munkával kivájták, és alulról (belülről) szilárd padlózatot ácsoltak hozzá — míg felülről, amerre az üreges odú elkeskenyedve tovább folytatódik, a fatest és a kéreg kisebb nyílásain és repedésein keresztül sejtelmes, homályos napfény árad be a helyiségbe. (Kívülről szemlélve pedig nem látszik az egészből semmi, csupán az ajtó fenn a fatörzsön.) Felfigyelünk emellett arra is, hogy az egyik padlódeszka feltűnően lazábban illeszkedik a többinél, s mint olyan, természetesen nyomban fölébreszti bennünk a tudományos érdeklődést — lelkesedésünk azonban (mint ahogyan az lenni szokott) rendesen le is lohad, amidőn konstatáljuk, hogy a program minden újabb elmozdítási kísérletünkre mániákusan ugyanazt hajtogatja, nevezetesen: *"The boards are too heavy to lift."* Már-már komolyan elcsüggednénk, amikor egyszer csak a homlokunkra csapunk, és rádöbbenünk, hogy nem egyéb, mindössze a nyitott ajtó az, ami a műveletet akadályozza: miután véletlenül befelé nyílik az alkalmatosság (keresztben a gerendák fölött ugyebár), érthető, ha nem tudjuk tőle fölemelni az alatta fekvő deszkalapot... Először is tehát be kellene csukni azt az ajtót (CLOSE DOOR), s utána már egy LIFT FLOORBOARD parancs bebillentyűzése sem fog különösebb nehézséget okozni. Az eltávolított padlózat alól egy sötéten ásítozó lejárat bukkan elő, s minthogy van már mivel világítanunk, nagy bátran megindulunk lefelé az ijesztően nyikorgó csigalépcső mentén...

A "lépcsőházban" lefelé menet egy alacsony mennyezetű földalatti szobába érkezünk, ahonnan két kijáratot is látunk, olyat, amelyen keresztül elhagyhatjuk azt (több is akad belőlük ugyan az összes többi irányban, csakhogy amazokat sajnos nem a mi méreteinkhez szabták, hanem nálunknál sokkal alacsonyabb teremtmények használatára vannak ott) — miután ezenkívül nincs itt semmi érdekes, induljunk is el, mondjuk, a keletin. Egy szavazóhelyiségben találjuk magunkat egy kis és egy nagy doboz bizalomgerjesztő társaságában (EXAMINE BOXES): a nagy dobozba pottyanthatja szavazatát mindenki, aki *Gringo Baconburger*re szavaz — s a kicsibe pedig, aki ellenében óhajtja leadni a voksát. S hogy kicsoda is volna ez a *Gringo Baconburger*? Valaki, aki a törpék titokzatos társadalmának (már csak a kétféle doboz egymáshoz viszonyított méretéből is következtetve erre) vagy erősen megbecsült, vagy pedig erősen öntelt tagja kell legyen — vagy esetleg mind a kettő egy személyben. (Egyszerűsíti némileg a helyzetet, hogy nemigen hallunk róla, hogy őrajta kívül egyéb jelölteket is állítottak volna ezek a derék kis bányászok...) Egyébként a játékban másutt is látunk majd még valahol egy választási hirdetőplakátot egy szürkeszakállú úriember (úritörpe?) portréjával kidekorálva, mely arra bujtogat, hogy szavazzunk *Baconburger*re, aki cserébe segít majd nekünk *"megszabadítani alagútjainkat a foszforeszkáló mohától, a teleportáló varázslatoktól, a nyelvi leleményék valószerűtlen alkalmazásától, valamint minden féle és fajta útvesztőtől és labirintustól..."* Na, ez utóbbi speciel minekünk is jól jönne, csak kár, hogy szavazatot leadni ezidáig még nem nagyon sikerült ebben a játékban. (Gyaníthatóan — mint oly sok más hasonló dolgot — ezt is csak poénnak tették bele a játékba a készítők.) Igaz, a másik szobában a szőnyeget félrehúzva (PULL RUG) egy padlóba épített széfet találunk az ismeretlen fickó íróasztala alatt; de miután ezzel se nagyon sikeredett semmit se kezdeni, úgy döntünk, inkább a másik, nyugati járat mentén folytatjuk fölfedező utunkat.

Egy elágazáshoz jutunk, ahonnan a délnyugati folyosó egy további terembe vezet; ott meg egy kampóra felakasztott barlangászsisak (TAKE HAT AND WEAR IT), valamint egy dívány vonja magára álmélkodó pillantásunkat a rajta heverésző párnákkal együtt (SEARCH CUSHIONS). Érdemes volt betérnünk ide, úgy látszik: a párnák alatt egy 2 *ferg* értékű pénzérme bujdosott valahol a kárpitozott huzat ráncai közt (TAKE COIN). Nyugatra innen található a konyha, ahol mindenféle izgalmas tárgyakra bukkanhat a kíváncsi szemlélődő — csak hát ezek a mindenféle izgalmas tárgyak sajnos abszolút érdektelennek minősülnek a jelenlegi megoldás szempontjából, ennélfogva célszerűbb lesz visszafelé elhagyni a helyszínt.

Az északnyugati vájat ezzel szemben egy liftajtóhoz vezet bennünket, ami rögvest érdekesebbnek látszik, hiszen az alsóbb szintekre ereszkedhetünk le általa: mindössze egy PRESS BUTTON-ra lesz szükség, és a felvonó máris elindult értünk, miközben fölfelé vánszorog — halljuk, amint a mélyben, egyetlen nagy zökkenéssel beindul a liftet vezérlő mechanikus gépezet. Ezt követően nincs más teendőnk, mint kinyitni szépen az ajtót (PULL DOOR), majd pedig belépni rajta keresztül a liftbe (ENTER LIFT): pillanatokon belül üvöltve zuhanunk a liftaknába, és szentül megfogadjuk, hogy legközelebbi alkalommal majd várunk ezzel legalábbis addig, ameddig előzetesen a lift is meg nem érkezett... Ez az esemény mintegy két-három lépésnyi időn belül — várhatóan és elkerülhetetlenül — be is következik, s hogy örömünk tökéletes legyen, a felvonó belsejében (ENTER LIFT AND PUSH DOOR) további kettő darab nyomógombbal nézünk farkasszemet (EXAMINE BUTTONS). Az első kapcsoló (a felső) logikusan felfelé, míg a másik ugyanakkor lefelé való menetbe kapcsolja a liftet — ám mivel most a legfelső szinten állunk, nincs más választásunk, mint az alsót nyomni meg (PRESS

SECOND BUTTON). Nem indultunk el: elfelejtettük ugyanis becsukni az ajtót (PUSH DOOR AND PRESS SECOND BUTTON). Na így már mindjárt másképpen festenek a dolgok, döcögünk is szépen lassan lefelé; nem másért persze, mint hogy az odalenti kijáraton kilépve újabb alattomos, s nem kevésbé halálos veszedelmek rontsanak sátáni gúnnyal felkacagva ránk — mint amilyen az a kőomlás is például, amelyet most a sisaknak köszönhetően kivételesen sértetlenül túlélünk. De nem is csak túléljük, hanem érdekes fölfedezéseket is teszünk egyben: rádöbbenünk ugyanis, hogy amerrefelé járunk, az voltaképpen egy bánya. Megtoldhatjuk ezt még azzal is, hogy ezt az egészet alighanem ugyanazok a sokat emlegetett törpék építették, akiknek az alagútrendszer többi része, nomeg a fatörzs-szoba is ebből következőleg a lelkén szárad — s akikkel egyébiránt sehol a játékban nem sikerült eddig összetalálkozni. (Valahol mindenesetre — elméletileg — szerepelniük kell, hiszen a program megérti a *"gnomes"* szót, és még más hasonlókat is — pl. *"hobbits"* stb. — , amelyek büszke tulajdonosait mindezidáig még nemigen sikerült föllelni *Kerovnia* helyszíneinek labirintusaiban; fölfedező kedvű kalandoraink tehát ne csüggedjenek, akadnak még ismeretlen, rejtett elemek a PAWN-ban!) Visszatérve tehát, szorgalmatos törpikéink helyett mindössze egy megkezdett, ámde elhanyagolt bontásra lelünk a föld alatt; ami tapasztalati úton cáfolni látszik azt az elhamarkodott kijelentést, miszerint *"a fiúk a bányában dolgoznak"*. Kárpótlásul azért találunk legalább néhány ércrögöt a földön — ezeket a vakolókanállal lepiszkálva a kőről, szépen besorolhatjuk őket a gyűjteményünkbe (GET LUMPS WITH TROWEL). Amennyiben közelebbről is szemügyre vételezzük a zsákmányt, kiderül, hogy nem is akármit: ólmot találtunk — amitől már előre is dörzsölhetjük a tenyerünket, hiszen kisebb csapatra való alkimista ismerősünk ígérete nyomán ebben mi máris az arany szívmelengető csillogását látjuk. Izgatottan kalapáló szívvel indulunk hát vissza, bár azért persze a liftben megtalálható kötéltekercset se felejtjük itt (TAKE ROPE), és útközben szakítunk némi időt a *Honest John*nál történő bevásárlásra is: az érme és a váltó birtokában immáron akármit megvásárolhatunk, aminek csak szükségét látjuk. Stílszerűen legyen ez mondjuk a whisky és a sör (BUY WHISKY BOTTLE WITH COIN AND BEER BOTTLE WITH CHIT).

(Ide kapcsolódik még egy kis kiegészítés e leírás *Különszám*-beli előzetesével kapcsolatban: az ott leírtakkal ellentétben nem kötelező kivárni, ameddig a kalandor kiszabadítja nekünk a királykisasszonyt, sőt, jobban is járunk, ha mindjárt az első adandó alkalommal ellátjuk a baját annak a fickónak! Érthető módon nem hagyhatjuk ki, ha egyszer végre alkalom kínálkozik bosszút állni ezen a semmirekellőn, aki — velünk ellentétben — mindenütt sikeresnek látszik, és minden ajtó, valamint egyéb nyílászáró alkalmatosság szélesre tárul előtte, ahová csak beteszi a lábát (ami nem csoda, hiszen a programozók pártfogását élvezi): ennyi kis elégtétel azért minekünk is jár... Mellesleg egyéb, nem lebecsülendő előnyökkel is jár a dolog: a játék vége felé így személyesen indulhatunk majd a bájos trónörökös felkutatására.)

Miután útközben elolvastuk az elvetemült törpe folyosófalra kiposzterozott választási hirdetményét, a laborban az alkimisták kapva kapnak a lehetőségen, hogy tudásukat és rátermettségüket végre méltóképpen bizonyíthatják nekünk (GIVE LUMPS TO ALCHEMISTS); azzal hárman háromfelé szaladnak aranyat készíteni — ki-ki a saját feje után természetesen — , és egyszerre csak azon kapjuk magunkat, hogy egyedül hagytak bennünket, mindenféle laboratóriumi flaskák és kémcsövek közt. Érdekes módon egy teásdobozt (TEA CHEST) és néhány befőttesüveget (JARS) is találunk itt, de hogy ezek miféle logika alapján kerülhettek ide, azt már csak az ördög tudná megmondani... Az ördög?! Csak ne nagyon emlegessük, mert még meghallja, és megjelenik itt nekünk — ami nem is hangzik olyan hihetetlenül, tudniillik őkelme közelebb tartózkodik éppen ehhez a helyhez, mint hinnénk. Hamarosan találkozni fogunk vele személyesen; addig is felkészülésül olvashatunk róla meg a házigazda sötét üzelmeiről az innen északkeletre nyíló raktárhelyiségben egy-két érdekesnek tűnő dolgot. Alkimistáink lelkes szétszaladása ugyanis azzal az üdvös következménnyel járt, hogy — jóllehet aranyunk egyelőre nincsen — immáron szabadon garázdálkodhatunk azokon a folyosókon is, amelyek elől mostanáig (mint valamirevaló illetéktelen behatolóhoz illik) el voltunk zárva és tiltva: magyarán kihajították volna innen, hogyha megpróbáltunk volna szimatolgatni arrafelé. Az említett szobában egy bizonyos *"aerosoul"*-ra bukkanunk (nyelvújításkori szó — kellően zseniális magyar fordítás híján nevezzük mondjuk *lélekirtó*nak), ami a későbbiekben majd még igencsak hasznos szerkentyűnek fog bizonyulni, ezért körültekintően magunkhoz vesszük ezt is (TAKE AEROSOUL AND EXAMINE IT). Egy nyomógombot (NOZZLE) pillantunk meg a tetején, ami az egész tartály-szerű alkalmatosságnak feltűnően *Chemotox*-szerű külsőt kölcsönöz... A sarokban emellett néhány porlepte, ódon könyvmatuzsálem kelti fel a kíváncsiságunkat (EXAMINE TOMES), amelyek azonban kizárólag a megfelelő varázsige segítségével olvashatóak anélkül, hogy tüstént porrá ne hullanának széjjel. Ha csak ez kell, mi sem áll távolabb tőlünk (CAST A SPELL ON TOMES). Magától

kinyílik az egyik, és mi mohón faljuk a benne található írást (READ BOOK), amiben is *Kronos*ról olvashatunk pár furcsa pletykát: többek között azt is, hogy — vérbeli tudományos munkatárshoz méltóan — a tudásért cserébe eladta a lelkét az Ördögnek, ám időközben megbánta a dolgot — csakhogy azt már sajnos nem lehetett többé visszacsinálni... Vagy mégis? Egy beszúrt lábjegyzetben további csemegére bukkanunk: *Kronos* eszerint mégiscsak megválthatja lelkét a patástól — amennyiben három darab jótét lelket szállítmányoz neki saját maga helyett! Idáig jutunk az olvasásban, amikor a kötet váratlanul porrá omlik szét a kezeink között, s mi újfent magunkra maradunk mardosó kétségeinkkel: sejtjük most már, hogy a hercegnőt is miféle okból kifolyólag rabolta el, de azt nem tudjuk még, hogy mi mindent forgat a fejében vajon ezen kívül. Mi közünk is van nekünk voltaképpen ehhez? Csupáncsak annyi, hogy közvetetten végeredményben miellenünk is irányul ez az egész: amennyiben tehát keresztbe teszünk neki valahol, és megakadályozzuk, hogy véghezvigye a tervét — puszta jogos önvédelemből cselekedtünk így. Azért persze ne nagyon ítéljük el szegényt, hiszen ő is csak azt szeretné, amire — titokban vagy nyíltan — mindannyian vágyunk: *hatalmat* akar magának a többi ember fölött... Egészen más kérdés, hogy (elméletileg) minden rendelkezésre álló eszközzel meg kell(ene) akadályozni, hogy ehhez az áhított hatalomhoz a maga legteljesebb valójában, ténylegesen is hozzájusson (és nem utolsósorban a saját érdekében is volna erre szükség); feltéve, ha nem lennénk túlságosan lusták és korlátoltak komolyabban is foglalkozni a problémával... Çgy viszont csak hagyjuk a dolgokat menni a maguk útján; de valami kis halvány reménysugár azért mégiscsak felcsillanni látszik: a kalandor megölésével ugyanis akaratlanul is magunkra vettük azt a felelősséget, hogy immár nekünk kell megtennünk azt, aminek véghezvitelében őt primitív bosszúnk révén sikeresen megakadályoztuk — más szóval elvakult tettünk következményeképpen ezzel az elfajzott mágussal is kénytelenek leszünk megküzdeni. Igaz, hogy a kalandor eredetileg csupán a királylány kiszabadítására indult útnak, de ha már egyszer ilyen szépen elhatároztuk magunkat a cselekvésre, akkor ne engedjük, hogy efféle mellékes apróságok eltántorítsanak bennünket a kitűzött céltól...

Ekkora adag töprengés után valóban el is érkezett az ideje, hogy fölkeljünk, és folytassuk utunkat — ezúttal azonban már az északnyugati kijáraton által. Egy alagúton keresztül kijutunk a hegyből a napsütésre: a hegy északi oldalán, egy meredek sziklapárkányon találjuk magunkat. A legészakibb hegyre (ahol, mint tudjuk, keresett barátunk éldegél) egy rozoga, szélfútta kötélhíd vezet tovább innen — alattunk a mélyben pedig a folyó vize zubog. Nyugodtan végiggyalogolhatunk a hídon, a program minden blöffje és ijesztegetése ellenére sem fog leszakadni a súlyunk alatt, vagy bármi hasonló — a túloldalon pedig ismét egy sötét alagút vár ránk szeretettel. Északra továbbhaladva egy poros szobában találjuk magunkat, melynek valamelyik falát szép, tapétamintájú papírfal helyettesíti, némi művészi jellegű falfirkával téve ízlésesebbé (READ GRAFFITI). *"Ne dőlj neki a falnak!"* — hirdeti a figyelmeztető felirat. Naná, hogy megérti a program a "LEAN ON WALL" parancsot is, amelyet önmagukon uralkodni nem képes egyedek persze azonnal kíváncsian bepötyögnek — szó szerint *bedőlve* ennek az ócska trükknek —, hogy aztán összetört tagokkal landoljanak egy szakadék mélyén. Mi azonban, akárcsak az elvetemült szerzők, jól tudjuk, hogy semmi sem csábítja az embert jobban valaminek a megtételére, mint a felszólító tiltás és a nyomatékos figyelmeztetés a dolog veszélyeire; így hát jóval elővigyázatosabban — sokoldalú vakolókanalunk által — "esünk neki" ennek a túlméretezett látszatakadálynak (TEAR PAPER WALL WITH TROWEL). Erőteljes kénkőszag csapja meg az orrunkat, mely valami mélységes sötétségből árad (odalentről talán még hallani is véljük korábbi önmagunk elhaló jajkiáltásait); azután egyszer csak eszünkbe ötlik, hogy a szoba átenső oldalán az imént mintha egy beépített faliszekrényt láttunk volna (OPEN CUPBOARD). Micsoda meglepetés: egy jókora kampó mosolyog ránk a szekrény mélyén! Hogy ez a kampó vajon a falból áll-e ki, vagy csak úgy heverészik ott benn, azt a program már nem köti az orrunkra — de hogyha megpróbáljuk elmozdítani, csakhamar kiderülhet: az előbbi alternatíváról van szó. Ezek után nem jelent különösebb szellemi megterhelést összefüggést lelni fel a kampó és a feltárt szakadék között: miután véletlenségből egy kötelet is magunkkal hoztunk, nyilvánvaló, miképpen fogunk leereszkedni oda (TIE ROPE TO HOOK AND CLIMB DOWN). Megszokhattuk már, hogy újabban állandóan holmi sziklapárkányokon kötünk ki végül: természetesen most sincs ez másként (egyetlen különbség, hogy ezúttal nem a hegyoldalban, hanem a föld alatt vagyunk) — csakhogy addig nem is fogunk ám lekászálódni innen, ameddig el nem eresztjük annak a lelkesen szorongatott kötélnek a végét (DROP ROPE). Fontos, hogy mikor majd legközelebb újra lefelé mászunk itt (vagy esetleg éppenséggel fölfelé: CLIMB UP), előtte azért ne feledjük el megragadni a kötelet is (TAKE ROPE); a program ugyanis erre külön nem figyelmeztet, és nem is teszi meg helyettünk, úgyhogy amennyiben kötél nélkül indulunk neki a barlangászexpedíciónak, úgy nagyon is elképzelhető, hogy testünkkel megintcsak a szakadék aljában

szerényen oszladozó (mindamellett szorgosan egyre magasabbá váló) kalandjátékos-hullahegyet fogjuk gyarapítani... (Kár, hogy pótmegoldás gyanánt nem lehet megvárni, ameddig az utánunk érkezők holttestei apránként feltöltik a szakadékot — milyen kényelmesen átgyalogolhatnánk rajtuk.)

Ahová érkezünk, az egy hatalmas, kétszárnyú ajtó: a Pokol kapuja lesz az. A feliratot ugyan lespórolták róla a felelőtlen díszlettervezők, de ha kopogtatni próbálunk rajta (KNOCK ON DOORS), arra azért kapunk némi választ: egy ismeretlen ismerős válogatott sértéseket vagdos a fejünkhöz *odaát*ról. Amennyiben módszeresen zaklatni kezdjük az illetőt, és állhatatosak vagyunk ebben (KNOCK ON DOORS újra, majd azután még egy párszor egymás után), előbb vagy utóbb végülis kimerül a készlete, s amikor már végképpen nem tud semmi újat kikiabálni nekünk — kénytelen lesz kinyitni nekünk az ajtót. Megkönnyebbült csalódással vesszük tudomásul, hogy mindössze egy jelentéktelen kis portás volt ez a nagyhangú szitkozódó, és korántsem az a kafkai kapuőr, aki már a harmadik őr látványát sem bírja elviselni... Ráadásul ez az ártalmatlan külsejű bácsi még egy üveg whiskyvel is könnyűszerrel lekenyerezhetőnek látszik (GIVE WHISKY BOTTLE TO PORTER). Végre ott vagyunk, ahová már bizonyára sokszor kívántak bennünket életünk során — csak azt elfeljették hozzátenni, hogy lehetőleg ne is térjünk vissza innen soha többé. Észak felől tompa zeneszót hallunk beszűrődni ide a vastag falakon által; a hang forrását keresve egy kis épületszárnyban magához *Jerry Lee Lewis*hoz lesz szerencsénk személyesen, amint lerobbant zongorája előtt üldögélve — stílszerűen — *"Great Balls of Fire"* című slágerét dalolja éppen, látnivalóan önmaga szórakoztatására csupán. Nem véletlenül, hiszen nyilvánvalóan melege lehet kissé ezen a helyen — szolgáljunk hát neki egy kis frissítővel (GIVE BEER BOTTLE TO JERRY), amit ő hálásan elfogad, azután egy függőleges aknába lemászva folytathatjuk fölfedező utunkat a mélyben.

A következő csarnokba lépve kellemetlen meglepetésben lesz részünk: a kezünkben látványosan ragyogó "fehér" fénye a csarnokot megtöltő ásványi kristályokról sokszorosan visszaverődve olyan káprázatos fény- és színorgiát rendez, hogy kis híján megvakulunk tőle, és fájdalommal hőkölünk hátra a szaruhártya-szaggató látvány elől. Belépés előtt így kénytelenek leszünk megválni kedvenc, kifogyhatatlan világítóeszközünktől (DROP WHITE), ami nem is olyan nagy veszteség, tudniillik errefelé világítás nélkül is eléggé jól elboldogulunk. (Mindenesetre azért visszafelé jövet ne felejtsük el majd újból magunkhoz venni!) Továbbállva egy újabb teremben lefejezett, bűzösen rothadó emberi hullákra leszünk figyelmesek, hurkokkal és kötelekkel kipányvázva a falhoz. Egy csapatra való hárpia-szerű, csőrös, karmos, szárnyas démon marcangolja és csipegeti a holtteseket látható élvezettel, s olyannyira belemerülve a hullákba, nomeg a jóízű lakmározásba, hogy — nagy szerencsénkre! — jövetelünket egyelőre észre sem vették. A sarokban árválkodó hűtőszekrény mélyén (OPEN FRIDGE) a tetemek leválasztott, hiányzó kobakjaira is rálelünk: csemegeként, görögdinnye gyanánt behűtve várják itt a következő ünnepi étkezést... De le is csapnak ránk a démonok tüstént, és pillanatokon belül cafatokra szaggatják a testünket, mihelyt konstatálták, hogy megjelentünk körükben — úgyhogy tanácsosabb lesz nem túlságosan sokáig nézelődni itt, hanem továbbállni, amilyen hamar csak lehet. Nem mintha a következő helyszín sokkal barátságosabb lenne: vitriolos gejzírek törnek fel a föld mélyéből véletlenszerűen itt-ott, fejmagasságban pedig mindenféle kiélesített kaszákat helyeztek el jó humorú lakberendezők... Az egész borzalmas káosz kellős közepén pedig egy súlyos trónszék magasodik, melyen egy fekete szőrmébe öltözött, lángoló tekintetű úriember foglal kényelmesen helyet: maga az Ördög személyesen! Miről is lehetne egy efféle alakkal szóba elegyedni? Természetesen kedvenc témánkkal hozakodunk elő ismét (ASK DEVIL ABOUT WRISTBAND), s hogy ennek az örökös kérdezősködésnek valami haszna is legyen, ezúttal már valódi választ is kapunk rá: felajánlja, hogy segít nekünk megszabadulni kényelmetlen földi bilincseinktől, amennyiben előbb mi is segédkezünk neki szeretett üzlettársa, *Kronos* lelkének kézrekerítésében — aki ugyanis (amolyan kerovniai *Faust* módjára) nagy naivan megkísérelte becsapni és kijátszani őt... Ez egyúttal alighanem intő jelként szolgálhat számunkra is, azaz hogy lehetőség szerint igyekezzünk nem elbaltázni önként (?) vállalt küldetésünket. Azért persze, hogy fair legyen a játék, egy kis segítséget is kapunk a dologhoz (TAKE POTION BOTTLE): figyelmeztet rá, hogy a kapott üvegcsében veszedelmes méreg lapul, mindamellett igen vékony falú üvegből készült, úgyhogy óvatosan bánjunk vele. A következő pillanatban hirtelen a kötélhágcsón találjuk magunkat két darab hegycsúcs között, s már indulhatunk is a mágus felkutatására.

Ehhez az innen északnyugati irányban föllelhető, egyelőre még ismeretlen barlancsarnokba fogunk ellátogatni, ahol egy óriási halomnyi kincs tetején (EXAMINE TREASURE), amelyet különféle értékes drágakövek és finoman megmunkált arany- és ezüstnemű, továbbá egy csomó csillogó, ámde teljességgel értéktelen ilyen-olyan kacat és limlom különös egyvelege alkot — szóval mindennek a tetején egy házőrzőnek szerződtetett tűzokádó sárkánnyal lesz

dolgunk. Minekutána ez az elavult hüllő per pillanat sajnos egy kissé éhesnek látszik, s ráadásul — akárcsak holmi felelőtlenül elhanyagolt pitbull — még csak pórázra sincsen kötve (mi másért is lenne itt máskülönben, nem igaz?), nem bizonyul kifejezetten kellemes és szórakoztató szobatársnak a cukorfalat; de hogyha látja rajtunk, hogy hőn szeretett gazdijának hoztunk — apró figyelmesség gyanánt — valami kedves kis ajándékot (röviden: nálunk van a korábbiakban likvidált kalandor — időközben bizonyára oszlásnak indult — hullája), akkor kénytelen-kelletlen bár, de beenged bennünket a gazdihoz, vagyishogy úgy dönt, inkább visszafelé jövet fog majd megvacsorázni minket. A varázsló dolgozószobájába lépünk, amelyet asztal, és könyvespolcok sokasága tesz lakájosabbá, a bejárat fölé kifüggesztve pedig egy ízléses és hangulatos lámpás lóg. *Kronos* bátyó, megpillantván kezünkben a hullát, ugyancsak kitörő örömmel üdvözöl minket, azután cinikus mosollyal az ajkán kifejti, hogy velünk, a hóemberrel és a kalandorral együtt immáron három jótét lélek birtokosának mondhatja magát: ezáltal gyakorlatilag megváltotta lelkét a kárhozattól — és persze megint mi isszuk meg a levét mindennek... S hogy öröme még teljesebb legyen, a királylány is a fogságában sínylődik már régen, miáltal — úgy véli — az egész királyságra ráteheti a kezét. Mindezen tények ismeretében alighanem bátran kijelenthetjük róla: őszintén beszél, amikor optimistán tekint a jövőnek elébe. Hasonló magatartás a mi oldalunkról kevésbé volna őszintének (de legalábbis épeszűnek) titulálható: a kezünkben ugyan ott szorongatjuk az Ördögtől kapott, méreggel teli kis üvegcsét, azonban használni már nemigen lesz módunk, tekintve, hogy a szobába való belépésünk után semmiféle cselekvési lehetőségünk nincsen: mialatt beszél, a mágus valami különös port hint ránk, amitől pillanatokon belül nyomasztó, fekete rémálomba zuhanunk. Hamarosan pedig utazunk vissza a Pokolba — ám ezúttal már ténylegesen holtan. Nem vigasztal bennünket a tény, hogy *Kronos* imént bennünket is a "jó" lelkek közé sorolt (nyilván tévedésből mondott ilyet...) — de az sem, hogy két ártatlan társunk is osztozik gyászos sorsunkban. (Szegény hóember, ha belegondolunk, hogy milyen érzés lehetett számára a *Jégtornyot* őrizni, miközben biztosan tudatában volt, hogy lelkét kárhozatra szánta a mestere, azonban képtelen volt értelmesen szólni hozzánk, és a segítségünket kérni ellene: ezek után nem csoda, hogy olyan mélységesen depresszióssá vált...) Meg kell hagyni, akkor se lenne sokkal rózsásabb a helyzet, ha a kalandor hullája nélkül érkeznénk meg ide: ez esetben még csak el sem jutnánk idáig, hanem már a csarnokban levő sárkány elkapná a grabancunkat, azzal belelökne bennünket egy serpenyőnyi étolajba, majd lángot okádva ránk türelemmel ropogósra sütne bennünket — végezetül jó étvággyal elfogyasztaná dicsőnek éppen nem nevezhető földi maradványainkat...

Akárhogyan is nézzük a dolgot, úgy látszik, hogy elakadtunk: a leírásunk alapjául szolgáló programmegoldás szerint (amely egyébiránt egy Amigás "CHEAT" diskről származik) itt még be kellene világítani az árnyékok közé (SHINE WHITE AT SHADOWS), ahol is mi alacsony, csuklyás figurákat vélünk fölfedezni (talán a törpék lennének azok, *Gringo Baconburger* vezetésével? Ki tudja?) — a sárkány ugyanakkor nem lát semmit az égadta világon, így ez a kis közjáték a figyelme elterelésére teljességgel hatástalannak bizonyul. Netalántán kellene még másvalamit is csinálni, valami olyat, ami ebből a megoldásból véletlenül kimaradt (vagy esetleg a játék Amigás verziója ennyiben különbözik a 64-estől)? Nem lehet tudni; a próbálkozásaink vége majd' minden esetben — így vagy úgy, de — halál. Egyetlen szerencsénk, hogy — több hónapnyi álmatlan éjszaka után — sikerült e lépés megkerülésére egy olyan kerülőutat találni, aminek megléte alighanem még a játék programozóinak a figyelmét is elkerülte... Ha úgy vesszük, az ötlet egészen egyszerű: elölről kell kezdeni a játékot! — de úgy, hogy mindvégig nagy ívben, gondosan elkerüljük azt a bizonyos helyszínt, amelyen a mágus rendesen fel szokott bukkanni (hogyha észak felől haladunk a *"Grassy Plain"* és a *"Cliff"* nevű helyszíneken át a kőhíd felé, akkor ki lehet kerülni a fölemelő találkozást). Ekkor az a helyzet áll elő, hogy — következésképpen — a kalandorral se fogunk összetalálkozni egyetlen egyszer sem; de erre nem is lesz szükség, tekintve, hogy nem kötelező a sárkányhoz se bekukkantanunk: amikor a mérgezett fiolával fölkeressük a mágust, akkor ehelyett a füves pusztaság felé irányozzuk lépteinket; ahol is, mintha csak a játék elején lennénk, megjelenik előttünk ez a gazember, és teljesen gyanútlanul megpróbál megnyerni bennünket kezdeti céljainak. (Egyszóval a játék legelejéről jól ismert jelenet zajlik le köztünk.) Nos, ekkor kell egy elegáns mozdulattal hozzávágni a halálos ampullát (THROW POTION BOTTLE AT KRONOS), s ettől kezdve már többé-kevésbé hasonlóképpen zajlanak az események, minthogyha a hegy belsejében levő dolgozószobában lennénk. A sötét színű, maró folyadék a varázsló arcába fröccsen, aki erre látványos agóniában a padlóra zuhan, majd lassanként elfeketül és szétporlad a húsa... Milyen jó, hogy nálunk van a lélekirtó! (PRESS NOZZLE) Az alkalmatosság tetején található szórófejet lenyomva, a tartály szépen magába szippantja *Kronos* éppen eltávozni készülő lelkét, aki után mindössze a holtteste valamint egyéb ingóságai maradnak

szanaszét szóródva a földön — immáron gazdátlanul és lélektelenül. (Hogy az alkotók nem gondoltak erre az eshetőségre, a sárkányos eleven védőgát ilyeténképpeni megkerülésére, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ezt követően még a program kiírja azt is, amelyet a játék elején szokott, nevezetesen hogy *Kronos* varázspálcájával elvarázsolja magát, és valamennyi kellékével együtt eltűnik egy füstfelhőben. S mindennek tetejébe a mágust — illetve ami megmaradt belőle — , a forgatókönyvnek megfelelően, minden motyójával egyetemben akkurátusan áthelyezi a dolgozószobába: ami egyértelműen csakis egy figyelmetlenségből keletkezett programhiba eredménye lehet.)

Amennyiben a garabonciás hátrahagyott vagyontárgyait is szeretnénk a magunkévá tenni, vagy legalábbis közelebbről is megvizsgálni őket, úgy leemészárlása előtt ne feledjük eljátszani vele szokásos kis párbeszédünket (TAKE NOTE, ASK KRONOS ABOUT WRISTBAND stb. — de a ládikót egyelőre még nem vegyük el tőle, máskülönben elpuskázzuk az egészet); már csak az érte kapható pontszám miatt sem, de legfőképpen mert máskülönben nem tudnánk hozzájutni a kalandorhoz, ami — az előbbiekben ismertetett módon — a sárkánynál való átjutáshoz szükséges. Végeredményben tehát a varázsló dolgozószobájában állunk, ahol egy, a bejárati ajtó fölé erősített lámpás (EXAMINE LANTERN) egy rakásra való porlepte könyvespolcra vet fényt (EXAMINE BOOKCASES), továbbá egy asztalt is megvilágít (EXAMINE TABLE), amelyen egy cilinderből (LOOK INTO TOP HAT) egy házinyúl huncut feje kandikál ki kíváncsian szimatoló orral: micsoda ócska trükkökkel piszmogott itt ez a szélhámos csirkefogó! Emellett egy állványra helyezve (EXAMINE RACK) különböző színű és méretű varázspálcákra leszünk figyelmesek. Ha akarjuk, beöltözhetünk magunk is varázslónak (WEAR POINTY HAT AND CLOAK AND TAKE THE WAND), bár erre a megoldás szempontjából éppenséggel nincs túl nagy szükség. Arra ellenben annál is inkább, hogy zsákmányunkkal megbízónkat mihamarább fölkeressük, és a megérdemelt jutalom reményében büszkén átnyújtsuk neki azt (GIVE AEROSOUL TO DEVIL). A megérdemelt jutamlom ezúttal nem is fog elmaradni: az ördög jókedvű kongratulációi kíséretében (amibe azért némi, *"szellemi gyengeségünknek"* kijáró megvetés is vegyül) fájdalommentesen leolvad csuklónkról az ezüst kézelő, és formátlan masszává gömbölyödve eltűnik a földön — végre-valahára szabadok lettünk! *Kronos* pedig elnyerte méltó büntetését. Más kérdés persze, hogy igazságosan elgondolva a dolgot, *örök* kárhozatot voltaképpen semmilyen bűnéért nem érdemelne az ember — jobban mondva igen, de *akkora* bűnt meg úgysem képes elkövetni senki... Fizikai képtelenség! (Elvégre nincsen hozzá végtelen sok idő.)

Mindegy: a filozófiát egyelőre hagyjuk meg másnak — nekünk most még dolgunk akad itt. Remélhetőleg emlékszünk még arra a folyosóra, a leírás előző feléből (ld. *CoV Nyári Különszám*ban), amelyik a laboratóriumtól délre nyílik, s ahol egy ajtó mögött levő újabb ajtón bekopogtatva egy hang szólított meg bennünket, élénken érdeklődve, van-e rajtunk ezüst kézelő. Ennek a hangnak most már nyugodt lélekkel válaszolhatjuk azt, hogy nincsen (SAY TO VOICE "NO"), mire az ajtó végre szélesre tárul előttünk. Egy szűk kis szobába léphetünk be rajta keresztül, amelyet különféle számítógépek és programozók, elszórt cigarettacsikkek és egy ventillátor tesznek otthonosabbá. Mielőtt még szólásra nyithatnánk a szánkat, egy elcsigázott és kétségbeesett programozó — félholtan kizuhanva az ajtó mögül — egy kiprintelt programlistát nyom a kezünkbe azzal a kéréssel, hogy segítsünk neki megkeresni benne a hibát... (EXAMINE LISTING) Sajnálatos módon képtelenek vagyunk kibogarászni a különös, kusza sorokból azok jelentését vagy értelmét, de annyit mindenesetre megállapítunk róla, hogy egy bizonyos "DEBUG" parancsot kiadva bármerre szabadon kóborolhatunk a játékban anélkül, hogy elhaláloznánk, vagy bármi ilyesmi történne velünk. Próbáljuk csak ki! (DEBUG) Azt vesszük észre, hogy az utasítás bebillentyűzése után megváltozik az egyes begépelt utasításszövegeink előtt található kiírt prompt: a legtöbb kalandjátékban általános nagyobb-jel helyett egy szögletes zárójelet látunk itt majd ezentúl. (Újabb, második DEBUG-ra pedig visszaállítódik az eredeti állapot.) Ez már csak azért is egy roppant előnyös funkció, merthogy — a halálos csapdák elkerülésén kívül — a helyszínleírások végén is mindenütt zárójelben felsorolja a helyszínen megtalálható elrejtett tárgyakat is, vagyis azokat, amelyeket sem a leírásban, sem pedig a többi dolog vizsgálata során egyébként nem említene meg a program...

Ennek örömére — hogy a megoldásban föltegyük a pontot az i-re — indulhatunk is utolsó jelentősebb feladatunk teljesítésére, amely a királykisasszony kiszabadítását foglalja magában; aki a félelmetes *Jégtorony*ba bebörtönözve régóta epedve várja már hősies megmentője érkezését. A nyitott, ajtó nélküli bejárat előtt strázsáló hóemberrel korábbi próbálkozásaink alkalmával minduntalan meggyűlt a bajunk; ez a probléma most a DEBUG-nak köszönhetően gyakorlatilag megszűnt. (Amennyiben korábban érkeztünk volna ide, akkor se lenne sokkal nehezebb dolgunk: a "fehérrel"

kényelmesen megolvaszthattuk volna a fickót: — MELT SNOWMAN WITH WHITE —, ami több lépésnyi időre ártalmatlanná tette volna őt: ameddig nagy nehezen kipótolta volna hóval a testében keletkezett folytonossági hiányt, mi akadálytalanul behatolhattunk volna az általa vigyázott kapun. Puszta szórakozásból akár most is eljátszadozhatunk ezzel — annál is inkább, mivelhogy további 15 ponttal gyarapodik tőle az elért eredményünk: bármikor jól jöhet az ilyesmi.) A toronyba belépve nyugatra egy jégből faragott tömbasztal tetején (EXAMINE TABLE) egy prizmára lelünk (TAKE PRISM), valamint alatta a földön egy pár szögestalpú hegymászóbakancsra is (TAKE SPIKY BOOTS AND WEAR THEM). Utóbbiak birtokában kényelmesen fölkaptatunk az emeletre vezető csúszós jéglépcsőn, s az odafenti galéria mögötti ajtót a kék kulccsal kinyitva (OPEN DOOR WITH BLUE KEY) már túl is vagyunk a nehezén: a kulcsunk semmivé foszlik, de az ajtó kitárul, és beléphetünk a toronytető börtönébe. Odabenn boldog örömmel a nyakunkba ugrik a megszabadított leányzó: *"Na végre hogy valakit elküldött értem az apám!"* — kiáltja, és mindenhová készségesen követni fog bennünket ezután. S hogy mennyire gonoszak tudnak lenni egyes programozók: visszafelé jövet a jégből faragott lépcső, lévén csupán egyetlen ember testsúlyára méretezve, hangos robajjal leszakadna alattunk, és mindketten szörnyethalnánk a váratlan katasztrófában... Távozásunk előtt kénytelenek volnánk emiatt elegánsan fejbekólintani a hölgyet, amitől azért nem terülne ki végleg, mindössze elájulna szegény (PUNCH PRINCESS) — másféle módon ugyanis nem tudnánk megakadályozni azt, hogy velünk együtt ő is lejöjjön a lépcsőn. Ez egyebek közt amiatt is hasznos lépés, mivel ilyenkor pl. le lehet venni róla a ruhát (TAKE OFF DRESS), és... Csalódottan konstatáljuk, hogy a hercegnő szárnyasbetét helyett erényövet visel az öltözéke alatt, ami mellesleg számzáras, és egyedül egy nyolcjegyű számkombinációra hajlandó kinyílni. Miután semmiféle számkód kipróbálására nem nyílik lehetőség, ez a dolog is nyilvánvalóan csak poénnak van benne a játékban; ámbátor ha tettlegesség helyett a szép szavak eszközéhez folyamodunk (ASK PRINCESS ABOUT BELT — persze ezt akkor kellett volna, amikor még eszméleténél volt...), akkor megélénkülve elmeséli, hogy kizárólag apja ismeri a titkos számkódot, és hogy igen hálás ezért a szigorú atyának, tekintettel arra, hogy *Kronos* fogságában sínylődve egyedül ez védte meg őt a vén kéjenc alantas vágyaival szemben. (Nocsak: szép kis varázsló az olyan, aki még egy erényövet sem képes leszedni a tudományával...) Igaz, azért persze bevallja azt is, hogy korábban ő maga is éjszakákon át álmatlanul hánykolódva törte a fejét, és elkeseredetten próbálta kideríteni valamiképpen a kombinációt; ámde — legnagyobb sajnálatára — mindmáig nem sikerült neki megfejteni a titkot.

A DEBUG-nak hála, ezúttal semmi ilyesmire nem lesz szükség: a jéglépcső ebben az üzemmódban minden további nélkül elbírja a súlyunkat, úgyhogy kényelmesen legyalogolhatunk rajta a földszintre. Igaz ugyan, hogy gyakran előfordul ilyenkor viszont az, hogy a kisasszony nem hajlandó követni bennünket, hanem odabenn a szobában marad — ám ezen könnyűszerrel segíthetünk oly módon, hogy eleinte kikapcsoljuk a DEBUG-ot, majd amikor kijött velünk az ajtón, újból visszakapcsoljuk, és úgy megyünk le vele a földszintre. Ilyenkor már továbbra is folyton követni fog bennünket, így kéz a kézben elsétálhatunk innen a kaland déli határán végighúzódó vörös színű határvonalhoz, amelyet immár minden további nélkül enged átlépni a program — és ahol a történet egy kissé szokatlan fordulatot vesz. Egyszerre csak valami se füle, se farka *"ragyogó ürességben"* találjuk magunkat, ami voltaképpen nem más, mint holmi anyagtalan, világosan fénylő, homogén fehérség — szilárd talaj és körvonalak nélkül. Súlytalanul lebegünk a Nagy Semmi kellős közepén, és akármerre is próbálunk kimenekülni innen, minden irányban lépve ugyanerre a helyszínre kerülünk vissza, ahol az égvilágon semmi sincsen, és semmit nem is lehet csinálni. Azazhogy valami mégiscsak van: az egyik sarokban (??!) egy kis vízesés csobog (EXAMINE WATERFALL), amelynek kristálytiszta vizéről a szivárvány minden színében pompázva tükröződik szanaszét a fény. Ennyi fény, kristály, ragyogás és szivárvány után felmerül a gyanú az egyszeri kalandorban, hogy talán a *Jégtorony*ból elemelt prizmával kellene itt valamit mesterkedni — de hogy mit is, arra bizony már csak a Jóisten, nomeg a programozók tudják a választ, mivel a megoldásból erre az utolsó lépésre vonatkozólag nem derült ki semmi. Netalántán ez volna a vége?! Igen suta befejezés lenne ez egy olyan kiváló adventure-től, mint amilyen a THE PAWN! Esetleg az elképzelhető még, hogy csupáncsak akkor érne véget igazán a program, hogyha maximális pontszámmal lépnénk be ide — hiszen ha jobban megnézzük, eddigi cselekvéseink árán kereken 300 pontot sikerült összegyűjtenünk az elérhető 350-ből, úgyhogy nyilván akadnak még kisebb földerítendő epizódok a játékban... Amire semmi más nem is következhet végül, mint a szokásos, felelősségtologató búcsúfrázis: aki tud még valamit a témával kapcsolatban, az haladéktalanul írja meg!!! (Akkor is, ha nem lesz már több Commodore-tárgyú különszám.)

Küxir bácsi

ALIEN BREED 3D

Íme itt van a legújabb amigás **DOOM klón**. Sajnos a játék inkább DOOM klónnak nevezhető, mint az *Alien Breed* sorozat új tagjának. Miért? — kérdezhetnénk. A válasz egyszerű: semmi köze nincs a játéknak a jól megszokott Alien Breed sorozathoz, mivel a program egy szimpla 3D-s lövöldözős játék, az AB sorozatok minden megszokott eleme nélkül. Nincs a játék elején a Team17 játékokra jelemző kellemes intro, nincs a játékban egy épkézláb zene (sőt zene sincs nagyon...) nincsenek Alienek (!), nincsenek átvezető képek a szintek között és a hangeffektek nagyrésze is csapnivaló... Lehet, hogy ezután sokan azt gondolják, hogy a játék rossz. DE ez nem igaz! A játék igazán cool, a játszhatóság NAGYON NAGYON jó, és számos igazán kellemes dolog került bele, csak éppen nem illik hozzá a címe. (Piaci okokból valószínűleg jóval több emberke fogja így megvásárolni..) Sokkal találóbb lett volna valami eredetibb nevet adni neki, de ha nem, hát nem... Na ennyi mellébeszélés után nézzük magát a játékot. Az általam tesztelt verzió összevissza két lemez hosszú, és lehetőség van winchesterre installálni is. A program sebessége sajnos nem egetverő, sőt nyugodtan kijelenthetjük, hogy egy alap 1200-as gépen játszhatatlan. A játék indítása után egy teljesen egyértelmű menüvel találkozunk, ahol lehetőség van a billenytűzet átdefiniálására valamint a már megszerzett password beírása után magasabb szintről kezdeni. A játék alapcélja az atomreaktor hűtésének kikapcsolása a szörnyekkel ellepett bázison, majd pedig a reptéren álldogáló űrhajó elérése, mielőtt az erőmű nekiállna Csernobilt játszani. Ehhez minden szinten össze kell gyűjteni a megfelelő kódkártyákat, hogy kinyithassuk a biztonsági ajtókat, melyeket az ajtó két oldalán elhelyezett színes lámpák jeleznek, hogy eljuthassunk az exit felirathoz és átléphessünk a Pokol következő bugyrába. Ebben a nemes küldetésben egy beteg elme által tervezett szörnyhadsereg próbál megakadályozni.

Vörös kutya: Vele már az első pályán is találkozunk. A pitbull XX?. századi változata. Sajnos *Pedigrém Pál* konzervekből álló menüje csak fokozta az ős ingerlékenységét, így a blöki mindent megtesz, hogy közelünkbe jutva a mi zsenge húsocskánkból készített pecsenyével dúsítsa étrendjét. Javallott ellene az impulzuskarabély, hogy a többi fegyvert az erősebb lényekre tartogathassuk.

Rohamoszagosok: Ezek a szabvány rohangáló/lövöldöző ellenfelek. Három féle jómadár próbálja felvíditani unalmas perceinket, nem sok sikerrel. Szerencsés őket sürgősen meggyőzni arról -a shotgun hatékony alkalmazásával- , hogy áldásos tevékenységüket a túlvilágon folytassák. Kék1: Ez nem sok vizet zavar. mindössze egy patronunkba kerül. Csak arra vigyázzunk, hogy mivel nem látjuk a lövéseit ergo nem is tudunk kitérni elöllük. Kék2: Ő már keményebb legény, így duplázni kell, hogy múlt időben beszélhessünk róla. Ő lecserélte a fegyverét plazmavetőre, így ki tudunk térni a szeretetcsomag elől (Legalábbis elméletben). Narancssárga: Ez egy vadállat, úgy lő, mint kék1, de az ő

tiszteletére már tripla sortüzet kell adni a shotgunból. Ha egy szobában több van, akkor Atomot a rohadtaknak!. . . Bocs, az nincs az arzenálban, így be kell érned gránáttal.

Szürke gömböc: Ez valahogy az *Eye of the Beholder*ből keveredett ide. Nem olyan vészes, könnyen elintézhetjük, csak pár táncleckét kell venni ("Egyet jobbra, egyet balra"), hogy lezseren elszambázhassunk a nekünk szánt ajándékok elől. Arra vigyázzunk, hogy kedveli a lesipuskás taktikát, vagyis ha van hely, akkor a fejünk fölé száll, ahonnan büntetlenül (nem tudunk rá lőni) inzultálhat.

Zöld-piros csiga: Jaj, mamám. Ő hivatott megbosszulni a meszesházú népséget a forróvizes fazékban ért rengeteg sérelmet. E célból házát a zaciba csapta és a közeli szupermarketban két duplacsövű plazmavetőt vásárolt. Kétszer kettő néha... De nem itt! Így csak négy! plazmagolyót lő ki ránk egyszerre. Lehetőleg ne álljunk az útjukba, vagy életműködésünk pillanatok alatt egy karakterrel lesz leírható. Ne feledkezzünk el arról a taktikai tényezőről sem, hogy a plazmalövedék többé (nála) kevésbé (nálunk) célkövető. Ezenkívül maradék pénzén páncélt ültetett a bőre alá, melynek minőségére a következő mondattal utalok. "*Pénz van a bőre alatt is.*" Szerencsére a művelt játékos tudja a varázsigét: "*Sárkány ellen sárkányfű.*" Gyengébbeknek, mivel is lő ránk? Egyébként egy csigánál már csak az jobb, amikor többen vannak. Lásd 13. és 15. pálya vége.

Tyúkanyó és csibéi: Előbbi egy járkáló fatörzsre emlékeztet, melyből két kar és egy száj nőtt ki. Lőni nem szokott, de mielőtt még ünnepelni kezdene a tisztelt játékos, közölnöm kell, hogy a fajfenntartásban élen jár. Állandóan világra hoz egy barátságtalan utódot, aki lő, mint állat, miközben a levegőben kóvályog... A lövedék elég nagyot sebez, így aztán igazán örömteli szokott lenni a felfedezés, hogy a szorgos mama egy kis sereget összetermelt a fogadásunkra. Példának okáért a 6. és a 12. pálya végén fogjuk elátkozni azt az embert aki kitalálta őket.

Bolbot!! (iRC rules!): Ez a kedves illető csak hajszállal szorult le a szörny toplista éléről. Első találkozáskor a Star Wars rajongók szíve biztosan megdobban, hisz alakra szinte kiköpött mása a kétlábú birodalmi lépegetőknek. Miután kiismerték előnyös tulajdonságait, minden játékos szíve a torkában fog dobogni, ha szembe fut vele a kanyarban. Igaz, ekkor már a pániktól. Pedig igazán szeretetreméltó egyéniség, buzgón igyekszik irántunk való jóindulatát tudtunkra adni azáltal, hogy lábunk elé helyezze kis meglepetéscsomagját. Hogy csak 3 gránátra tellik neki? Gondoljunk arra, hogy a szándék a fontos. Szerencsére csak egy van belőle az egész játékban. Rossz hír, hogy mindenképpen ki kell nyírni, mert benne van a 8. pálya kijáratát nyító kulcs. Lehetőleg ne 5 centiméterről folytassunk vele tűzpárbajt, mert az biztos halál. Használjunk ki minden fedezéket és ha megindul felénk, akkor iszkiri, tegyünk néhány tiszteletkört a teremben. 2 kör után le szokott maradni. Legjobb taktika becsalogatni a saját gránátjaiba, melyek őt is sebzik, ha elég közel van.

Nagy vörös rém: A végső ellenfél, az utolsó kapuőr. Már puszta méreteivel is fejfejást okoz, mert termetre egy felhőkarcolóval vetekszik. Ráadásul valami idióta egy rakétevetőt adott neki. Legyünk óvatosak, mert gólyalábaival pillanatok alatt a nyakunkon terem. Nekem még nem sikerült eltenni láb alól, de az biztos, hogy szemtől szembe fikarcnyi esélyünk sincs. Javallott fedezékből lőni. Jó ötletnek tűnik felmenni a függőhídra és onnan osztani.

Fegyverek

Impulzus karabély: Hatásfoka nagyjából megfelel egy elefántot támadó szúnyognak. Sajnos az elmebeteg tervezők ehhez rakták be a legtöbb lőszert, így ha büntetlenül lehet lődözni, ne habozzunk ezt használni a jobb fegyverekkel való sporólás céljából.

Shotgun: Cool fegyver lenne, ha a töltési sebesség nem vetekedne egy terhes csigáéval. Így viszont ügyeljünk arra, hogy amíg újra használható állapotba nem kerül, szorgosan kerülgessük az ellenfél válaszreakcióit. (A

legtöbb rohadék hajlandó meggebedni egy lövéstől.)

Plazma: Jó gyors, csak a hatásfoka elég pocsék. Mellette szól, hogy bizonyos mértékig követi a célt. Melegen ajánlom gömböc és csigapuhításra, rohamosztagosra inkább ne használjuk.

Gránátvető: Juhé. Minden pszichopata vágyálma. Kirobbanó érzés látni, ahogy ahogy az ellenfél maradványai kirobbannak a teremből. Ügyeljünk arra, hogy a többi lövedéktől eltérően ez szabályos röppályát ír le. Mindenki fel fog vidulni, ha sikeül neki kedves ellenfelét pontosan képen köszönteni. Arra kell nagyon vigyázni, hogy a lövedék csak bizonyos idő után robban és hajlamos megpattanni a falakon. Így ha lövés után nem látjuk a gránátot szabályos ívet leírva repülni, sürgősen huzzunk a sunyiba, különben a vallásunknak megfelelő túlvilágra jutunk semmi percen belül.

Rakétevető: Hehe. It's cool. A legerősebb fegyver meg minden. De sebességre ez is tetű, célozni meg egyszerűen nehéz. Mindig a képernyő közepébe repül, amíg a fal vagy valmelyik barátunk meg nem állítja. Lehetőleg ne lőjünk közelre vele, mert az eredmény '+' szokott lenni. Jó ötlet, hogy a jobb vállunkon jelenik meg, csak így meg annyit fogunk látni arról az oldalról, mint vak éjfélkor.

Egyéb objektumok

Kódkártyák: Általában négy különböző színű van (kék, piros, zöld, sárga) minden pályán, ha valamelyiket felvesszük, akkor megjelenik a képernyő alján. Nem kell pánikba esni, ha valamelyiket nem találjuk, mert egy-két pályán nincs mindegyikre szükség a kijutáshoz. Ha a kijárat mégis zárva, akkor sajnos keresgélni kell.

Hordó: Jeee. Lőjünk csak bele lehetőleg minél közelebbről. Újrakezdés után már tudjuk, hogy mire vigyázzunk. Érdemes a keményebb ellenfeleket mellé csalogatni, majd pedig tudományos kisérletet folytatni arról, hogy hány impulz lövedék kell a felrobbantásához. (Csak hülye pazarolja a sörétet.)

Tűzcsap: A hűtési rendszer itt szokott könnyíteni magán szép hosszú lángcsóva formájában. Lehetőleg ne tartózkodjunk az útjában, mert pillanatok alatt káros mennyiségben fogunk beszerezni elsőfokú égési sérüléseket. Az külön öröm szokott lenni, ha egy ilyen sorfalon áthaladva egy csigába ütközünk. *"Két rossz van előttem, melyiket válasszam?"* Sajnos valami szórakozott cukrosbácsi pont ezek alá szokott felszereléseket dugdosni. Ez akkor szokott kínos lenni, ha már kifogytunk a lőszerből, egy kisebb hadsereg üldöz és csak itt tudunk lőszert szerezni.

Tippek: Doomon nevelkedett Rambók. Ebben a játékban nincsen páncél, nem kell minden szörnyet kiirtani (egy fikarcnyi pontot nem kapsz érte és csak a lőszered fog), ráadásul a legtöbb szörny fegyvere olyan erős, hogy egy doom-szerű közelharcban csak te húzhatod a rövidebbet. Ezért azt javaslom, hogy fogadd meg a fenséges Herceg örökbecsü mondását, melyet a hűséges Tódihoz intézett Hallgatag Simivel folytatott rosszul sikerült tranzakció alkalmából: *"Jegyezd meg Tódi, hogy mindig csak hátulról támadunk és orvul."*

A vizes pályákon nézzünk alaposan körül, mert a nagy mennyiségű H2O értékes dolgokat rejteget. Például lőszert, gyógycsomagot, gömböcöt...

Minden pályán smároljuk le a falakat, mert néhol kincseskamrákat találhatunk. Gyógycsomag, gyógycsomag, gyógycsomag (Montecuccoli, miután beismerte, hogy a hírhedt AB3D kiütéssel nyert. Aztán meg ő, mikor repülni tanította az Amigáját).

Lőszer: Nem véletlenül tépem állandóan a számat róla. Mindig a legrosszabb helyen szokott elfogyni, Ezért spájzolj, ahol lehet és ne pocsékold, mert minden darab életerőt ér. A 12. pálya előtt ügyelj, hogy a lehető legtöbbet tankold fel, mert ott megismered a földi poklot.

A pályakódokat keresd az Elsősegély rovatban.

Huuuhhh. Azt hiszem ennyi elég is lesz.

Az InterNET-en kering egy info arról, hogy várható lesz egy új AB3D lényegesen jobb grafikával... (és persze még lassabb sebességgel...)

pH03N1x & Wami

MOONSTONE

Egy lovag nehéz napjai...

A program a *Mindscape* műve, és kiváló példa rá, hogy hogyan kell egy profi játszhatóságú, élvezetes játékot kreálni az akció, ügyességi vonalon. Ellenben számos játékkal, amik ugyan csillognak-villognak, de az ember másodszor a félistennek sem töltené bé, vagy csak a haját tépi közben, ez tényleg szórakoztatni akar. És nem felidegesíteni! (Mint néhány filmnél, ahol összekeverik az izgalmakat az idegesítéssel.)

A stuff az akció játék családjába tartozik, egy csipetnyi stratégiázással megfűszerezve. Kiváló grafikával, és hanghatásokkal (az utóbbi igen ritka!). Ennek ellenére furcsa hogy nem igazán ismert a játék. Érdekesség, hogy talán ez az első Amigás "véres" játék, és a készítők ezt is kitűnően oldották meg. (Nem olyan röhejes, mint a MK I-ben.)

A proggi egy frankó intróval indít, melyben végignézhetjük amint Stonhenge-ben, egy fődruida megáldja a vállalkozó kedvű lovagot (id. történet).

A játék elején lehetőségünk nyílik pár dolog beállítására: ki-be kapcsolhatjuk a vért, kiválaszthatjuk a nekünk tetsző lovagot a négy közül (vagy a barátainkat, ugyanis akár négyen is játszhatunk egyszerre!), esetleg megváltoztathatjuk az eredeti neveket. Vagy egyszerűen gyakorolhatjuk a különböző szúrásokat, vágásokat, hárításokat (rengetegféle van!), esetleg a tőrhajítást.

A game célja, hogy lovagunkat úgy irányítsuk hogy konkurenseinket megelőzve mi szerezzük meg a titokzatos erejű Holdkövet (**Moonstone**). Ez egy völgykatlanban rejtezik, egy barátságtalan nősténydémon **(Figyelem! Nem CoVboynéról van szó! — Rebel)** felügyelete alatt. Hogy beléphessünk a völgybe, nálunk kell hogy legyen a völgyet nyitó négy varázskulcs.

Ha megvan a kő, már csak le kell szállítani a druidáknak Stonhengeba, és máris végignézhetjük a jól sikerült befejező képsorokat.

A történet helyszíne, egy hegyekkel, völgyekkel szabdalt kis földdarab, ahol különböző helyeket kereshetünk fel. Ezek a következők:

Highwood városa.

Itt az alábbi helyszínek vannak:

- *Kereskedő (Mershant)*

Különböző fegyvereket, páncélokat vásárolhatunk. Tehát jöjjenek először a fegyverek:

Tőr (Dagger) 2 Gp (Aranyérme)

Hosszú kard (long Sword) ez alapfelszerelés, nem kapható.

széles kard (Broad Sword) 10 Gp

Pallos (Clayore) 25 Gp

És a páncélok:

Bélelt páncél (Padded Armour) ez is alapfelszerelés, ez sem kapható.

Láncing (Chainmail) + 10 Hit, 30 Gp (id. karakterlap)

Lemezpáncél (Plate Armour) + 20 Hit, 50 Gp

Csatavért (Battle Armour) +30 Hit, 75 Gp

- *Fogadó (Tavern)*

Egy jó korsó sör mellett próbára tehetjük a szerencsénket, egy kis kockázás keretén belül. Egytől öt aranyig fogadhatunk, ha jól taktikázunk, könnyen megduplázhatjuk a vagyonunkat. Itt a legnagyobb érték a sárkány, és arra kell törekedni, hogy lehetőleg három egyformát gurítsunk. Pár nyerési kombinációi:

Sárkány-sárkány-koponya: 4-szeres nyeremény

Sárkány-sárkány-félhold: 5-szeres nyeremény

Sárkány-sárkány-negyedhold: 6-szoros nyeremény

Sárkány-sárkány-telihold: 8-szoros nyeremény

Sárkány-sárkány-fogyóhold: 10-szeres nyeremény

Negyedhold-negyedhold-negyedhold: 14-szeres nyeremény

Telihold-telihold-telihold: 16-szoros nyeremény

Fogyóhold-fogyóhold-fogyóhold: 18-szoros nyeremény

Koponya-koponya-koponya: 20-szoros nyeremény

Sárkány-sárkány-sárkány: 30-szoros nyeremény

- *Gyógyító (Helaer)*

Itt, egy leginkább buddhista szerzeteshez hasonló alak fogad, aki néhány aranyért, különböző gyógynövények segítségével, begyógyítja a sebeinket.

- *Templom (High Temple)*

Különböző varázstárgyakat, tekercseket adhatunk-vehetünk (50%-ért vásárolnak), játékonként változik hogy éppen mi kapható. **(Érdemes kipróbálni hogy mennyiért veszik be a Holdkövet, hiába, nincs a boltosnak üzleti érzéke! - Rebel).**

Élesség kardja (Sword of Sharpness) - Ez egy bivalyerős varázskard. Ára: 52 Gp

Gyógyital (Potion of Healing) - Ha felhajtjuk, beforrnak a sebeink. Ára: 20 Gp

Oltalmazás Tekercse (Scroll of Protection) - Felolvasásával riválisaink támadásait kerülhetjük el. Ára: 24 Gp

Gyorsítótekercs (Scroll of Haste) - Elsütése után, harcban, 2-szeres sebességgel mozgunk. Ára: 32 Gp

Látás Drágaköve (Gem of Seeing) - Aktivizálása után megnézhetjük egy szörnyfészek tartalmát. Ára: 32 Gp

Védőgyűrű (Ring of Protectionh) - Viselése + 20 Hit pontot biztosít. Ára: 40 Gp

(?) (Scroll of the Wyrm) - Megnézhetjük riválisaink karakterlapjait, ha el castoljuk. Ára: 40 Gp

(?) (Scroll of Aquisition) - A tekercs erejének segítségével, megszerezhetjük valamelyik lovag tárgyát. Ára: 52 Gp

Sólyom Tekercse (Scroll of the Hawk) - Használatával sólyommá tudunk változni, és ebben a formában óriási távolságot tudunk megtenni. Ára: 52 Gp

Talizmán (Talisman) - Bizonyos mágiáktól véd meg, pontosabban, megakadályozza, hogy riválisaink kikémleljék felszerelésünket (karakterlapunkat). Ára: 52 Gp.

Waterdeep városa

Megegyezik egy apró eltéréssel. Az utolsó helyszín helyett ez szerepel:

- *Mythral a misztikus (Mytral the mystic)*

Egy titokzatos félszemű, kaftános figura, aki némi adomány (Donation) fejében, a kozmosz energiáinak segítségével, az alaptulajdonságainkat növeli meg (id. karakterlap).

Stonhenge

A druidáktól, varázstárgyakért cserében kaphatunk némi plusz energiát (egy élet pontot), valamint a játék végén itt kell átadni a Holdkövet.

Istenek Völgye (Valley of the Gods)

Ide csak úgy tudunk belépni, ha megvan az összes kulcs (4 darab). Ha nálunk van, lehetőségünk lesz megküzdeni a kőért. Fontos: csak azon a napon lépjünk be, amikor telihold van (kezelő billentyűk id.). Mert, ha más napon szerezzük meg a követ, az nem lesz teljes erejű. (gyakorlatilag Game Over) Ha minden összejön, felvehetjük a Teljes Holdkövet (**Full Moonstone**).

Szörnyfészek (Lair)

Gyakorlatilag ez a játék lelke. A Birodalomban számos fészek található, különböző csúf kreatúrákkal tele.

Tehát, a feladat máris adott, a bestiákat felkoncolni, a tanyájukon őrzött kincset pedig felmarkolni. Ami jó esetben egy varázskulcs, esetleg valamilyen mágikus tárgy. Vagy 20-30 aranypénz. Ritkán az is előfordul, hogy nincs semmi a fészekben.

Math a Varázsló (Math the Wizard)

A varázsló tornya a Birodalom északi részén fekszik. Jól tesszük, ha felkeressük, mert némi készpénzzel fog támogatni. **(Cool szokás! A játék többi szereplője is igazán bevezethetné! — Rebel)**.

Falu (Village)

Itt marha érdekes dolgok történnek!

Sárkány (Dragon)

Ez ugyan nem standard berendezése a játéknak, de azért itt sorolom fel. Tehát: Méltóságteljes szárnycsapásokkal köröz a birodalom egén, le-le csapva. Itt sem hazudtolja meg zsákmányszerző voltát, ugyanis ő is úgy rabolja össze a kincseit (tehát érdemes várni a legyakásával). Kapzsi kincsvadászoknak, és AD&D-ben járatlanok figyelmét felhívnám arra, hogy a sárkány elölről tűzfújáson kívül, tud rúgni és harapni is.

Kezelő billentyűk

A játékban él néhány billentyű is:
'Q' (Quit) - játék újra kezdése.
'E' (End) - Az adott nap befejezése.
'SPACE' - karakterlap lehívása.
Ez a Harcban a PAUSE-nak felel meg.

Karakterlap

Három alaptulajdonságunk van, ezek a következők:
Erő (**Strength**) sebzés mértéke függ tőle (is).
Állóképesség (**Endurance**) ettől függ, hogy mennyit tudunk mozogni egy körben. Ugyanis a játék körökre (napokra van osztva).

Valamint, megnézhetjük itt még a Tapasztalat pontunkat (**XP**), ez minden egyes szörnyfészek kipucolása után eggyel növekszik. A sárkány **(még mindig nem CoVboynéről van szó! — Rebel)** és a démon (?) után pedig igen szépen. Az aranyaink számát (**Gold**), az Életerőnket (**Hit**) és az Élet pontjainkat (**Life points**). Felszerelésünket, és itt van lehetőségünk valamelyik tekercs felolvasására. Esetleg más mágikus tárgy használatára is.

Pár Hint:

- Ha a sárkánynak, vagy a démonnak sikerül elpusztítania, 2 illetve 3 életpontot vesztünk!
- A fészkek tartalma igen, de a típusa nem változik!
- Lehet pihenni is (E) míg max Hit ponton nem vagyunk!
- Megmaradnak a varázstárgyaink!
- Ha nem akarunk több ellenfél ellen küzdeni, a max Hit pontunk 50 legyen, és a tulajdonságainkat se nagyon növeljük!
- Leghatásosabb támadás a lesújtás (érdemes ezt használni), utána a vágás, majd a döfés.
- Maximum 150 aranyunk lehet!
- Három tapasztalat pontért, eggyel növelhetjük, az alaptulajdonságainkat.

Befejezőleg azt tanácsolom, hogy érdemes beszerezni minden Amigás gamernek! Hiszen a játék nagyon jó! Változatos akció, egy kis RPG érzés, kalandok! Mi kell még?

Gazda Zoltán (Rebel), Kaposvár

TökösMákos

711-mps European Football

(C64, Amiga)

Ezt a játékot '88-ban adtak ki a *Microprose* alatt működő *Sensible software*. Mi más lenne, mint foci. Ha bejön, 7 menüpont közül választhatunk:

1. Microprose "International Challenge"
- Re-select team: a már meglevő csapatok közül kiválaszthatjuk, melyikkel indulunk a kupán.
- Play game: ezzel játszhatunk.
- Exit: vissza a főmenübe. Mivel ez mindenütt ott van, nem írom le többször.

Fenn: a pozíció (DOS) a sorszám, a Name a név, a level a szint (győzelmek száma) és score a pont (az utolsó meccs eredménye). Cél, hogy sorban kiverjük az összes országot (egyre nehezebb).

2. World cup tournament:
- Start new tournament: új kupameccs kezdése
- Re-select team: milyen nemzetiségűek legyünk.
- Contineu old game: obbahagyott kupameccs folytatása.

Felül láthatók az országok pontszámai, ki-kivel játszik stb.

Ha kupameccset kezdünk, kiírja a végeredményt, s két új pontot:
- Play: folytatás. Ha mi is ott vagyunk a két csapat közt, játszanunk kell.
- Exit: vissza a 2-es menüponthoz.

A játék itt kieséses módszerel megy.

3. Soccer League:
- Re-select team: a két csapat kiválasztása.
- Play ball: start

Ebben 2 játékos versenyzik (!) egymás ellen.

4. Two Player friendly:

Ugyanaz, mint az előző, csak ez barátságos, azaz nem számolja a pontokat.

5. Demo game:

A gép játszik magában a meccs végéig, vegy tűznyomásig.

6. Control Panel:

Ez az "irányító panel", mindenféle beállításokkal.
- Selection mode (auto/man): kiválasztási mód (K?).
- Weather (on/off): eső ki/bekapcsolása
- Banana Power (lo/med/hi): banánerő... a büntetések (buktatás miatt), kicsi/közepes/nagy
- Match Lenght (2/4/6/8/10/12 min): a meccs hossza percben.
- Replays (on/of): visszajátszás ki/be — góloknál
- Colour Moe (col/B-W): a monitor (tv) színe színes/fekete-fehér
- In game music (on/off): zene játék közben ki/be
- Save-disk: mentés lemezre, név szerint (2 blokk) — Ha összevissza ugrálnak a csíkok, akkor OK, ha nem, próbáljuk újra (már van ilyen nevű)
- Load-disk: töltés lemezről.

7. Name Bank:
- Insert name — új név (csapat) behelyezése: név — csapatszín — aktuális játékos színe
- Delete name — törlés (nevet).

Fenn 4 oszlop van:
1. szint (nemzetközi) meccseken
2. pontszám
3. szint (kupameccseken)
4: 2 játékos győzelmek száma

Ha esőn baktatunk, de nem sikerül, szépen kicsúszunk a pályáról;

Ha esőn a földön rúgjuk a labdát és nem kapjuk el — kigurul;

Rúgások:

Emelés: rövid tűz, futva

Felrúgás: rövid tűz, állva

Rálövés: hosszú tűz, futva

Akkor legjobb rálőni, ha átlósan érünk a 16-os vonala és félköre felé. Ha ott vagyunk, tűz!

Enyedi Gyula, Mátészalka

Armalyte

(C64, Amiga)

Erről az 1988-as Thalamus prg.-ról csak egy kis segítségnyújtást adok.

A játékot a Port 2-es joystick-al irányíthatjuk, az elején a jobbra-balra iránnyal beállíthatjuk, hogy egyedül, vagy kettesben akarunk-e játszani (bal alsó kis ábra).

Az irányításra túl sok szót nem kell pocsékolni, mint látjuk a védőhajónk mindig az ellentétes irányba mozog, így védelmez minket.

Egy kicsit több szót szeretnék "pocsékolni" a pályákon található gyöngyökre.

Ha felvesszük őket, akkor kb. 6mp.-ig sérthetetlenek vagyunk (persze ekkor a falakon is át tudunk menni).

Ám, ha belelövünk (egy gyöngybe), akkor különfajta jelek kezdik váltani egymást. Az alábbiakban a jeleket számok fogják helyettesíteni:

1 — előre lövés;
2 — hátra lövés;
3 — föl-le lövés;
4 — erősített lövés;
5 — gyorsítja a lövéseket;
6 — gyorsítja a lézersugarak feltöltődését;
7 — lézerszorzó.

Nna, azt hiszem, hogy a 6,7. pont magyarázatra szorul, legyen:

6 — a képernyő alján többek között láthatunk két fehér, vagy üres körfélét (1,2 játékosé). Ha a kör fehér (telített), akkor tudunk lőni a lézerrel, ha nem fehér, akkor meg kell várni míg feltöltődik, a 6. ezt gyorsítja.

7 — egy telített kör 3 lézersugarat tud lőni, és azután várni kell, hogy feltöltődjön (a 6. ezt gyorsítja). Na most ha felveszünk egy 7-t, és a kör feltöltődött várjunk, mert a kör újból töltődi kezd, mialatt egy kis csillag jelent meg mellette. Ha

most lövünk a lézerrel, akkor nem hármat, hanem hatot fogunk tudni lőni. Sőt, ha még egy 7-t felveszünk, akkor ha megvárjuk, hogy a kör kétszer utántöltődjön már kilenc lézersugarat fogunk tudni lőni. Ezt a kétszeres utántöltést már két csillag fogja jelezni. Ne próbálunk több lézerszorzót felvenni, mert a kétszeri utántöltés (kilenc lövés) a maximum.

Hopsza, elfelejtettem a lényeget; lézerrel való lövés a tűzgomb folyamatos nyomvatartása mellett lehetséges. Ha a 7 ponton is túllőnénk, akkor kezdődik a számozás elölről.

Ez volt a help, remélem hasznát tudjátok venni. A játék egyébként gyönyörű, vetekszik a Katakissal, bár az egy picit jobb. A két játék persze egyformán szinte játszhatatlan. (Persze kinek lenne nem örökéletes verziója?)

DUKE

Beach Head 2
(C64, Amiga)

Ez a prg. nem éppen újkeletű, de mivel ezidáig sehol nem jelent meg róla semmi érdemleges, ezért nem árt, ha pár szót ejtünk erről a játékról. Mint a címből is kiderül, ez egy folytatás, de az előző részhez nincs sok köze. A lényeg az, hogy van egy diktátor, akit le kell győznünk, vagy ha a diktátorral vagyunk, akkor meg kell akadályoznunk a támadók betolakodását. Az alábbiakban egy-egy pálya ismertetését közöljük, de előbb:

Főmenü:
F1, F3, F5 — 1 játékos;
F2, F4, F6 — 2 játékos;
Bármely választása után: F1 — kezdés elölről;
F2 — választott pálya gyakorlása;
F3 — vissza a főmenübe.
S — pontszám;
D — demo;
T — top 10;
+/- — filter (max 64?);

1.pálya (ATTACK):
Ha a támadókkal vagyunk, akkor először a helikopterrel kell az ejtőernyőseinket leengednünk. Ezt minél alacsonyabban célszerű megtenni, hisz annál rövidebb idő altt érnek embereink fedezékbe. Azért ezzel a magassággal vigyázzunk! Ne ereszkedjünk gépünkkel túl alacsonyra, mert az ejtőernyő nem nyílik ki, és emberünk agyonüti magát. Ha a helikopter kiürült, akkor elmegy, és nekünk kell a támadókat a közelebbi falhoz irányítani. Ez úgy történik, hogy amikor elment a helikopter, akkor a hátsó fedezékek közötti rések sorban felvillannak. A mi dolgunk, hogy a tűz gombot megnyomjuk akkor, amikor a kívánt rés világít (ekkor oda az emberünk beáll), majd a joystick jobbra-balra mozgatásával megadjuk, hogy melyik irányba fusson. Természetesen célszerű egyszerre több embert indítanunk, így a diktátor nem tud csak egy emberre koncentrálni. Miután embereinket többé-kevésbé átmenekítettük, az elülső két fal közötti rés jobb, illetve bal oldala fog villogni. Mi döntjük el, hogy a jobb, vagy a bal oldalról induljunk el. A kívánt oldal választása után egy ember a rés zugából, egy másik a falat átmászván elindul. Mi irányítjuk a középső embert, mellyel érdemes a diktátor figyelmét elterelni, hogy a másik pasi biztonságban bejusson az erődítménybe. A mi emberünk tud kézigránátot hajítani, aminek csak annyi az érteleme, hogyha netánán véletlenül eltalálnánk a fegyvert, akkor az akkor indított ember(ek) nyugodtan besétálhat(nak), egyébként a következő körben — ha eltaláltuk a gépágyút — úgyis új "nő". Persze csak akkor találunk a kézigránáttal, ha pontosan függőlegesen a gépfegyver vonalából dobunk. Tehát az első pálya feladata a bejutás.
A diktátornak ennél sokkal bonyolultabb a dolga: ripittyává kell lőnie minden betolakodót, hogy egy se tudjun behatolni.
A joystick jobbra-balra mozgatásával az irányt, míg fel-le mozgatásával a távolságon tudunk változtatni.

2.pálya (RESCUE):
A második pályánál kicsit felcserélődnek a dolgok, mivel a támadók lesznek a gépfegyverrel, céljuk megvédelmezni maradék embereiket a diktátor akadékoskodásaitól.
A diktátormak igencsak sok eszköze van a betolakodók továbbjutásának megakadályozására.
Sréhen jobbra-balra fel iránnyal tudjuk a fal tetején kuksoló palit jobbra-balra mozgatni, míg a tűzre lehajít valami izét, aminek nagyon pontosan az alatta sétáló feje tetejére kell hogy pottyanjon különben kutyakakit nem ér az egész.
Sréhen jobbra-balra le iránnyal tudjuk az aknászt jobbra-balra irányítani, tűzre letesz egy aknát, amit ha a gépfegyver szét nem lő addig míg az eberke oda nem sétál, akkor...
Jobbra+tűz — tankot tudunk jobbról indítani ami — ha addig szét nem lövik — elgázolja a gyalogot.
(A betolakodóknak érdemes a tankok lánctalpát lőni, mert így hamarabb felrobban.)
Bal+tűz — (csak, ha az emberke a pálya negyedét besétálta) egy olyan kocsit indít el, amely egy kis idő elteltével beéri, és ha egyvonalban van vele (függőlegesen) akkor bizony ripittyává lövi a betolakodót.
Egyébként bal oldalon a megszöktetendő pasi, míg a jobb oldalon a már megszöktetettek számát láthatjuk.
3.pálya (RESCUE):
Itt a támadóknak helikopterek segítségével kell az embereket átszállítani. Még a felszállás elött beállíthatjuk mennyi embert akarunk az aktuális helikopterrel vinni (hostages).
Az irányítás magától érthetődő, de a fel — süllyedés, míg a le — az emelkedés. Persze a tereptárgyakat csak bizonyos magasságból tudjuk eltalálni.
A diktátor a pályákon megjelenő tankokat tud tüzelni és jobbra, balra mozogni.
Tehát a betolakodók célja embereik átszállítása, a diktátor célja pedig ennek megakadályozása.
4.pálya (BATTLE):
A játék utolsó pályáján végre mindkét ellenfélnek ugyanaz a dolga: késdobálás. Tűz-re dobjuk a kést, föl, level mozgunk, és jobbra-balra iránnyal tudunk ugrani, ill. legugolni. A cél természetesen egymást eltalálni, persze ez eléggé nehéz, nem is beszélve arról, hogy csak a 4.-dik találat a végzetes (a találatok számát az alsó sor jelzi).
A játék ahhoz képest, hogy '85-ös nagyon klassz. A grafika ugyan nem szemet gyönyörködtető, de az aprólékos, és részletes sprite animációk, valamint a frankó digi beszólások kárpótolják azt. A gép ellen játszani nagyon nehéz, de ha ketten játszunk, az az igazi. Mindenkinek bátran ajánlom!

DUKE

BUDOKAN - THE MARTIAL SPIRIT

(C64, Amiga)
(A budokan spirituális mutatványai!)

Betöltés után az Intro-kat és a következő kérdéseket láthatjuk: Akarod, hogy Space-re az energiád feltöltődjön? (Y/N)
Akarod, hogy C=-re az ellenfeleid energiája lecsökkenjen? (Y/N),
A válaszok után SPACE!!!

Ezek után a JOY (port 2#) kiválasztásával (úgy kell kiválasztani, hogy azt balra-jobbra rángatjuk!) az azonosítónkat kell kiválasztani (csing-csang jelek! (12 db)).

Töltés (Ezt azért írom le, mert ha valakinek 1 file-os a BUDOKAN, akkor csak néz, hogy miért nem megy tovább).

Ezután az ürgével 5 felé mehetünk (5 házikóba):

Fel—> Budokan—> Intro—> side 2—> space
Meccs 1: ellenféle: ozeki-ryu
rangja: shodan
Harcmód: karate
Continue (játék kezdés)
Leave tournament (verseny elhagyása)

Ha continue: harcmód kiválasztása: karate, kendo, bo, nunchaku
Ezután kezdődik a game!
A többi meccsnél is ugyanúgy történik a választás!
TALK: a pali üzen nekünk néhányat, ha valakinek van kedve olvassa el.
Courtyard: vissza (a jövőbe)

Fent balra:
Iyu-Renshu (gyakorlás)
Itt kipróbálhatjuk az összes mozgást:
jobbra + le — séta jobbra
Balra + le — séta balra
Balra utána középre — fejütés
Balra + FIRE — ütés karra
Fel — ugrás hátra
Fel + fire — ugrás + fejütés
Jobbra + fel — ugrás jobbra
Jobbra + Fire — hasszúrás
Jobbra + le + fire — ütés lábra
le — guggolás
Le + fire — nem lennék az illető helyében (mármint azében, aki az ütést kapja)
Run/Stop — befejezés (ez minden játékra vonatkozik)
Kumite (gyakorlás emberrel):
No comment!
LEAVE DOJO (vissza)

Fent jobbra:
Iyu-Renshu (gyakorlás):
Mozgások kipróbálása:
Jobbra + le — séta jobbra
Balra + le — séta balra
Balra utána középre — védekezés
Fel — ugrás
Fel + fire — ugrás + ütés fejre
Szóval minden ugyanúgy működik, az összes gyakorlásnál!!!
KUMITE (gyakorlás emberrel)
Leave DOJO (vissza)

Lent Balra:
IYU-RENSHU (gyakorlás)
KUMITE (gyakorlás emberrel)
Leave DOJO (vissza)

Lent jobbra:
IYU-RENSHU (gyakorlás)
KUMITE (gyakorlás emberrel)
Leave DOJO (vissza)

Harcmódok:
Fent — verseny
Fent balra — Kendo
Fent jobbra — Bo
Lent balra — Nunchaku
Lent jobbra — Karate

A játék egyetlen hibája, hogy nincs 2 playeres játékmód!
Jó nyerést! Tipp (utoljára): Feltöltődésnél Space-t egyfolytában kell nyomni. Ja, és a C= jelet is egyfolytában nyomni kell az ellenség "halálára"!!!

Peter W. Smith

CHESS MASTER 2000

(C64, Amiga)
(A sorozat 2000-ik része!)

Töltés után jön a főmenü:
A - játék
G - mutatás
N - sakktábla
R - játék ismétlése
S - táblafelállítás
T - játékok a lemezen
Z - extrák
(F1 — tábláért)

A: Játék kezdete.
A fehér kezd.
B - új játék
C - kávéház
D - játékszint
E - könnyű mód
F - kik játszanak
Jelenleg:

Kávéház	ki (off)/on (be)
Játék szint	00
Jövevény	on (be)/off (ki)

Játékos vagy játékos

G: Mutatás
I - gondolatok megmutatása
J - célzások megmutatása
K - tanulás
L - hang
Jelenleg:

Gondolatok	ki (off)/be (on)
Célzások	ki (off)/ be (on)
Tanulás	be (on)/ki (off)

Hang be (on)/ki (off)

N: Sakktábla
O - fordított tábla
P - chg dimenzió
Q - szín
U - keret

R: Játék ismétlése
CRSR jobbra - ismétlés indítása
CRSR balra - visszamozgatás
R - start vége
S - erősség beállítása
X - kilépés
SPACE - Stop
Return - End
Ismétlés? Igen/Nem (Y/N)

S: Táblafelállítás
Igen/Nem (Y/N)

T: Játékok a lemezen
V - katalógus
W - egy játék lementése
X - egy játék törlése
Y - egy játék töltése

Z: Extrák
, - matt szint
. - matt megfejtése
/ - játék printelése
Jelenleg Matt szint: 2.

P.W.Smith

THE FIDELITY CHESSMASTER 2100

(C64, Amiga)
(Hurrá századfordulóhoz érkeztünk!)
Töltés után jónéhány INTRO-n túlverekedve magunkat egy sakktáblát

láhatunk. Ha JOY port 2#-vel a képernyő szélére klikkelünk a főmenüt láthatjuk:

Főmenü - F1
Segítség - '?'
Játék megkezdése - 'F2'
A sakktábla - 'F3'
Másik jellemzők - 'F4'
A játék lemezen - 'F5'
Néhány extra - 'F6'
A tábla felállítása - 'F7'
Kilépés - 'F8'
A menüpontok között a 'CRSR' gombokkal is lehet választani majd 'RETURN'-nel.

?: Segítség
A CHESSMASTER 2100 körül.
Egy mozgatás készítése (a kéz mozgatása)

F2: Új játék kezdése
COTROL+N-re indul.
Az ellenfél a gép
A játék szintje
1: 60 lépés 5 percben
Könnyű mód ki (off)/ be (on) kapcsolva
Idegen stílus ki (off)/ be (on) kapcsolva
Nyitás a könyvön (?)
Oldalak változtatása - CONTROL+5
CM2100 erő mozgáshoz - CONTROL+F
Visszalépés/ismétlés mód - CONTROL+T

F3: Táblatervezés
2D-ben, vagy 3D-ben
Harc szoba
Tábla koordináták be (on) / ki (off)
Tábla pörgetése 90 fokosan
Tábla pörgetése 180 fokosan
Sakk órák be (on) / ki (off)

F4: Más jellemzők
Elfoglalások megmutatása - CONTROL+D
CM2100 gondolatai - CONTROL+B
CM2100-ból tanácsok - CONTROL+A
Mozgások (lépések) listája - CONTROL+Q
Tanító mód ki (off) / be (on)
Hang: zene (music) vagy csend (silence) vagy harang (bell)
Név beírás Név:
Return - minden o.k.
Run/stop - törlés
Ellenfelek neveinek beírása

F5: Lemezparancsok
Játék lementése lemezre
Játék töltése lemezről

F6: Gyógyszer a mattra
Matt 1-2-3-4-5-6 vagy 7 lépésben
Összes lépés printelése
Felhasználó meghatározott szintjei.

F7: A tábla felállítása
Segítség - '?'
A tábla törlése - 'CONTROL+C'
Felállítás - 'CONTROL+I'
Az "oldal" első lépése...
Változtatások elhagyása

F8: vissza a játékba

P.W.Smith

DOUBLE DRIBBLE
(C64, Amiga)

Ez az egyik legjobb kosárlabda prg. a jó öregen, annak ellenére, hogy 1990-es, és a Konami írta. Ne lepődjünk meg ha töltés közben a floppy néha különös dallamokat produkál, ez is hozzátartozik.

A játék elején a joy.-jal kiválaszthatjuk, hogy egyedül (1p), vagy kettesben (versus) akarunk játszani, majd némi töltögetés után főmenü jelentkezik be:
time — időtartam beállítása (min. 5, max.30 perc);
team — csapat kiválasztása;
level — nehézségi fokozat beállítása, vagy ha ketten játszunk, akkor a második játékos csapatát választhatjuk ki;
end — a játék kezdése.

Az irányítás a következő:
- *kosár után le/föl passz* a fenti, ill. lenti játékosoknak.
- *szabaddobás* — jobbra/balra iránnyal kiválaszthatjuk kinek szándékozunk dobni (az villog), majd tűzre eldobja a labdát a kívánt játékosnak.
- *passz* — két apró tűz, de csak menet közben, tehát nem egyhelyben álláskor.
- *kosárra dobás* — hosszan nyomjuk meg a tűzgombot, mire emberünk felugrik, ekkor engedjük el a gombot mire eldobja a labdát. Soha ne nyomjuk túl sokáig a tüzet, mert ha felugrás után nem dobja el a labdát a játékos, akkor az szabálytalan, és a másik csapat jöhet szabaddobással.
- *büntető dobás* — ez esetben a kosár gyűrűje fölött egy ellipszis kezd el fel/le mozogni, akkor dobunk kosarat, amikor a tüzet akkor nyomjuk meg, amikor az ellipszis a legközelebb van a győrűhöz. Tehát semmi másra nincs szükségünk, mint jó reflexre.
- *ugrás, zavarás* — ha nincs nálunk a labda akkor a hosszú tűzre zavar a játékos, ha ugyanezt a hadműveletet a kosarunk közelében végezzük, akkor felugrik.
- *váltás* — játékosok között a rövid tűzzel lehet, persze csak akkor, ha nincs nálunk a labda.

A játék két-két félidőből áll, a szünetben táncoslányok "táncában gyönyörködhetünk".
A zsenge hang ellenére a játék tényleg szuper, zsákolásoknál szuper jó grafikákat kapunk, szintén ezek a grafikák jönnek elő, ha a kezdőképernyőnél várunk. A jó grafika, és a könnyű kezelhetőség miatt ajánlom minden sport illetve kosárlabda rajongónak.

DUKE

ELVIRA 2.
(C64)

A 95-ös nyári különszámban volt egy-két kérdés és tévedés az **Elvira II.** C-64-es verziójának leírásában.

Először nézzük a kérdéseket:

- *Hol a titkos lejárat?*
Ott, ahol a hulla fekszik az ágyban, nyomjuk meg az ágy alatt lévő piros gombot. Ekkor kinyílik a titkos ajtó, az ágytól jobbra találjuk. Klikk oda és már bent is vagyunk. (Amúgy eltűnik az ágy jobb oldalán lévő korlátszerűség, így könnyű észrevenni a titkos lejárat helyét, hiszen baloldalt ottmarad a korlátszerűség, és így asszimetrikussá válik a kép). Kapjuk fel a gyertyákat és a kelyhet, majd távozzunk.
- *Hol a lándzsa?*
Az indiánnál. Adjuk oda neki a seprűt (broom), a hegyes kovakövet (Sharp flint) és a békepipát

(pipe of peace). Klikkeljünk a beszélgetés ikonra és válasszuk a "Give me the spear" opciót, ekkor rézbőrű barátunk átnyújtja nekünk a lándzsát.

- *Hol a zsák?*
  Szerintem a gépember mögötti szobában, de nem volt módom kipróbálni, mert nem sikerült kinyírni a vámpírt. Tényleg nem tud valaki adni egy tippet, hogy mikor használjam a hangvillát?
- *Hol a barométer?*
  Az étkező előtt forduljunk balra, ott lesz a falon.
- *Hol kell használni és mikor a Resurrectet?*
  A templomban a papot tudjuk újraéleszteni vele.
  Ekkor megjelenik a tárgyaink között egy piros sisakra emlékeztető cucc, amit megvizsgálva rájöhetünk, hogy ez egy **holy priest**, vagyis szent pap (amúgy erre sem volt nehéz rájönni, mivel a varázslat leírásában az szerepel, hogy föltámaszt egy szent embert).

Még volt egy-két kérdőjel és tévedés a leírásban, az alábbiakban ezt vesézem ki.

- A drótvágóval valószínű, hogy a gépember fejdrótjait vághatjuk el.
- A Nova varzslat bradnyből vagy whiskyből kiszíthető el.
- A Magical Armour varázslat a templomban található gyertyatartókból, keresztből illetve a titkos lejáratban talált kehelyből készíthető el.
- A true flight nem igazi repülést, hanem azt eredményezi, hogy a varázslatunk a legmegfelelőbb helyen találja el csatában a szörnyet.
- A Herbal Healing varázslatot a furcsa gombából (strange fungi) készíthetjük el.

Még egy-két tippet észrvételt is írok ide, hátha tudja valaki használni.

- A katakombákban a falban lévő lyukakból a következő tárgyakat szedhetjük össze: ametiszt (amethist) gránátkő (garnet), hegyes kovakő (sharp fint), (I. szint), valamint smaragd (emerald) (2. szint).
- A zombikat és csontikat két Bless varázslattal hűvösre tehetjük, a gnómokat Enchart Wheapon varázslattal írtottam ki.
- Ál-Elvirát nem muszáj kinyírnunk, ha nem akarunk XP-t gyűjteni, elég ha felvesszük az első szinten a hegyes kovakövet (sharp flint) és távozzunk.
- Nem csak a 10. szintig mehetünk. Ha körbefordul az XP-számláló, akkor magasabb szintekre is eljuthatunk.
- Van néhány tárgy, amit többször is felhasználhatunk a varázslatainkhoz. Ilyen például az agy, amit nyugodtan felhasználhatunk a Resurrecthez és a Turn Undeadhez is. Ilyen tárgyak még a szentelt víz és a kereszt.
- Nekem sem tiszta még egynéhány dolog. Örülnék, ha valaki tudná a választ az alábbi kérdésekre, vagy egyéb infoval tudna szolgálni:
- *Hol van a tekercs s a kötél, amiből a Bird demon varázslatot lehet elkészíteni?*
- *Miből lehet elkészíteni a Freesing blade varázslatot?*
- *Hogyan lehetne könnyedén kinyírni a vámpírt?*

Ja, még valami: Tomahawk és 3. stúdió NINCS.

Na ennyi, remélem kellőképpen kielégítettem Enyedi Gyulát és a többi Elvira-rajongót!

Racskó Worbert alias RACSI, Paks

Eskimo Games
(C64, Amiga)

Voltaképpen eléggé egyedi ez a Double Density alkotás, hisz eddig eszkimó olimpiát senki sem csinált. Nem sikerült rosszra, annak ellenére, hogy minden egyes pálya másmás program taktikáját követi. Na, ismerkedjünk egy kicsit meg közelebbről a játékkal.

Főmenü:

Presentation — megtekinthetjük a játék készítői nevét.
Hall of fame — ranglista a legjobb játékosokról.
Practice a level — egy-egy pálya gyakorlása:
- opreation snowball — hógolyózás;
- eggsterminator — tojáslopás;
- ice'n iglos — jégkunyhó építés;
- Miami ice — fagylaltfelszolgálás.

Start eskimo games — a játék kezdete (sorban beadagolja az összes pályát, és beszámítja az összes pontot, aminek természetesen döntő ereje lesz a játék végén lévő összesítésnél).
No. of players — játékosaink száma (max. 4 db.).

Ok, akkor most jöjjön az egyes "sportágak" ismertetése:

Operation snowball — a jégbástyák mögül kikuksoló eszkimókat, a konzervdobozokat, a jegesmedve kalapját, a léggömböt, a szánon ülő eszimót, a deszkákkal rohangáló eszkimót, egyszóval mindent ami mozog el kell találnunk.
A képernyő tetején a HITS mutatja a találataink számát.

Eggsterminator — e pálya célja, hogy minél több tojást lopjunk a madaraktól. A módszer egyszeű: a tűzgomb+jobba/balra iránnyal a kocsit a kívánt helyre toljuk, majd a kötélen lemászva felvesszük a tojásokat. Persze ez alatt nagyon ügyeljünk arra, hogy egy madár se érjen hozzánk, mert akkor leesünk, és egy csomó időt vesztünk. A kocsit egyébként csak hátulról lehet TOLNI.

Ice'iglos — nem igazán joysick kímélő pálya ez, hiszen miután balra elmentünk a jéghegynél csak úgy tudunk jégtömböket leválasztani csákányunk segítségével, hogy a joyt ritmusosan fel-le nyomatjuk, majd miután a CUBE alatti csík megtelt, kezünkbe kapjuk a leválasztott jégkockát. Ezzel jobbra elmenvén, (és persze a fókát átugorván) illesszük be a félig kész jégkunyhónkba. Ha az IGLO alatti csík eléri a 100-at, akkor kész. Persze ha a jégtömbbel egy fóka elkapna, vagy elesnénk, akkor mehetünk vissza újra jeget törni. Sok sikert!

Miami ice — hát, ez a legrosszabb pálya az egész játékban. Kell hozzá: gyorsaság, jó reflex, ügyesség, és kötél idegzet. A pálya célja, hogy a bárpultosnak (nekünk) ki kell szolgálni a vevőközönséget fagyival. A joy föl/le mozgatásával

mozoghatunk a 3 bárpult között. Majd, ha valamely szinten egy eszkimóka közelegne, akkor a joyt nyomassuk jobbra, és a pultos máris lőki neki a fagyit. Ám ez mind nem elég, a visszalökött kelyheket is el kell kapni, különben ha eltörik, időt vesztünk (a bárpultos idegeskedik, míg a vevők közelednek). Vigyázzunk, mert vannak olyan eszkimók (a későbbiekben egyre többen), melyek akár 3-4 adag után sem állnak meg. Ha egy vendég eléri a bár végét, akkor kezdhetjük az egészet elölről. A képernyő tetején láthatjuk a hátra lévő időnket, és a kiszolgált vendégek számát. Erre az egész pályára én csak azt tudom mondani, hogy JAJJ!

Befejezésül csak annyit, hogy a grafix, és a zene klassz, csak a játszhatósággal vannak problémák, bár gyakorolgatással talán menni fog a dolog, de addigra ki nem únja meg?

DUKE

EXPLODING FIST+

(C64, Amiga)

Kevés az igazán jó, olyan stílusú játék, mint ez. Eme cucc sem tartozik a felejthetetlenek közé (ehhez jócskán hozzájárul a borzalmas zene, tehát a VOLUME-t tegyük nullára!). A grafika sem éri el az *INTERNATIONAL KARATE +* színvonalát. Viszont pozitívum a sok ütés, rúgás, csípés, harapás..., amiket itt ismertetek:

balra, jobbra: hááát... rá lehet jönni,
fel - felugrás,
le - lehajolás + lábsöprés,
tűz + előre - rúgás hasra
tűz + hátra - körrúgás (csinál egy kört, miközben rúg),
tűz + fel - ugrórúgás
tűz + le - lábsöprés a másik irányba (a megfordulás egy módja),
előre + le - "cigánykerekezés",
tűz + előre + le - álló helyzetből rúgás lábra,
tűz + hátra + le - lehajolás + ütés hasra
előre + fel - ütés fejre
tűz + hátra + fel - könyöklés
tűz + előre + fel - rúgás fejre
védekezés (ez nem JOY-mozdulat, hanem állapot!) - ellenféltől való távolodás, miközben az felénk támad.

Míg a DEMO-t csodáljuk, tudunk választani az alábbiak közül:
'F1' - egy játékos (a fehéret irányítjuk)
'F3' - két játékos (fehér + piros együtt
'F5' - újrakezdés
'RUN/STOP' - PAUSE.

Felül láthatjuk:
bevitt találatok (fehér, piros, zöld játékosoké),
LV: adott pálya száma (megsúgom: mindig nő, ha nyerünk egy menetet).
Kezdéskor DEMO felirat: később idő kijelzésére fog szolgálni. A lényeg az, hogy a bevitt találatoknál több fehér pötty legyen, mint a zöldnél és a piri-nél (1 Player-nél). Ha ketten nyomjuk, akkor az esik ki, akinek az kevesebb (érdekes, hogy a gép nem esik ki soha!).

Az első pálya után kiélhetjük dobócsillag-dobálásra való kényszerünket holmi ártatlan ninjákon. A ninja felirat jelzi, hogy hányat dobtunk másvilágra. Bal felülre írja ki, hogy melyikünk dobálózik (white, red - két Player esetén). Sitty-sutty, vége, értékelést lásd feljebb!

Drimók Dávid, Budapest

5th Gear

(C64, Amiga)

Ezt a proggyt 1988-ban adta ki a Rack-it/Hewson. Már tőlük megszokottan ez is az ügyességi programok kategóriájába sorolható. A játék lényege egyszerű: kocsinkkal a megadott időn belül a pályát oda-vissza meg kell tennünk (az út végénél a TURN HERE feliratot megkerülve visszamegyünk a START/FINISH vonalhoz). Ha ezt megtettük, akkor a jutalompénz kíséretében átkerülünk a következő pályára.

A játékban persze rengeteg hátráltató elem is működik: víz, fal, fák, helikopter, vasút, más autók, stb... Nem is beszélve arról, hogy az üzemanyagunk folyamatosan fogy, és autónk az ütközéseket sem viseli valami jól. Azért utunk során találunk némi segítséget. Ezekbe az üzletekbe úgy tudunk bemenni, hogy az előttük lévő parkolóba (ahol az írás is van) beállunk, és megnyomjuk a tűz gombot.

Az üzletek a következők lehetnek:
WEAPONS — itt vehetünk rakétákat (missiles), a kilövésükhöz szükséges rakéta kilövőt (missile launcher), és gyorstüzelőt (rapid fire equipment) ami arra jó, hogyha folyamatosan nyomjuk a tüzet, akkor folyamatosan lő.
FUEL — itt tudjuk megvenni üzemanyagunkat
EXTRAS — itt vehetünk az autónknak "ugratót" (tűz gomb hatására repül egy nagyot — turbo boost equipment), olyan gumit, mellyel a vízen is menni tudunk (watertight chassis), hélium gumikat, amelyek hatására nagyobbat ugrik autónk (helium tires), végül borsos árért vehetünk egy gyorsabb motort (propulsive side motor).
GARAGE — itt tudjuk javittatni autónkat.

A képernyő felépítéséről annyit, hogy a játéktér alatt baloldalt a hátralévő életeink számát, mellette a SPACE-szel tudunk választani a gépfegyver, a rakéta (ha van), és a turbo boost (ha van) között. A kiválasztott dolog villog, majd a tűz gomb hatására működik. Alatta a fuel melletti csík mutatja a hátralévő üzemanyagunk mennyiségét, mellette pedig a sérüléseink mértékét láthatjuk. Baloldalt lent a hátralévő időnk van, mellette elért pontszámunk, és redelkezésünkre álló pénzösszeg mennyisége.

Egy életet akkor veszthetünk el, ha lejárt az időnk, túl sok a sérülésünk, vízbe hajtunk speciális gumik nélkül, autónak megyünk, vagy elfogy az üzemanyagunk.

Végezetül, hogy a játék kellemes színfolt, a grafika szép a spriték aprólékosan animáltak kár, hogy egy kicsit nehézre sikerült. Cartridge-ből ha kitiltjuk a sprite ütközéseket, akkor a harmadik pályán kifagy, így jobb, ha poke-kal próbálkozunk. (Ugye megvan a tippek és trükkök könyve? Igen? Akkor a 15. oldalon megtalálod.)

DUKE

KICK BOX VIGILANTE

(C64, Amiga)

Elég kevés **Street Fighter** stílusú program készült a "jó öregre". Ezek közül is csak egy-két kiemelkedőt találni (pl: **International Karate+**). ezen

stílust lovagolja meg a *Zeppelin* üdvöskéje, a K.B.V. (amúgy *Zeppelin*ék sem készítettek még oly jó stuffokat. Talán csak a **Carnage** volt elfogadható!) Ez viszont ismét remek (pedig már 5 éves!).

A címképernyő után Fire Button-t nyomva kezdhetünk verekedni. (Ha Demo-t akarunk nézni, várjunk egy cseppet!).
Azt a kis csinos, fehér ruhás illetőt irányítjuk mi (persze, csak ha tökéletesen tudjuk a mozgásokat, úgy van esélyünk. Kezdőknek ajánlom, hogy előbb olvassák el az alanti táblázatot!):
balra, jobbra: megy
fel: ugró rúgás
le: lehajolás
előre + fel: ütés fejre
előre + le: rúgás lábra
tűz + fel: ugró rúgás + ugrás előre
tűz + le: lehajolás + ütés
tűz + előre: rúgás hasra
tűz + hátra: fejelés

11 ütés, rúgás, lebólintás szükségeltetik az ellenfél vízszintesbe helyezéséhez (persze összesen 11!). Egy "erősebb érintés" levesz az ellenfél energiájábból egy fél kört (ezt felül jelzi némi absztrakt körre emlékeztető izékkel). Egy menet 99 másodpercig tart.

Van egy szemét dolog a progiban: míg egy "ENEMY"-t kétszer kell kiütni, addig nekünk egy KO. is elég, és kezdi elölről.
Összességében nem rossz a stuff. A grafika (a háttéré és a játékosoké) csodás, a zenét el lehet viselni, az ellenfelek erőssége pedig fokozatosan nehezedik. A **STREET FIGHTER**-eknél (64-en!) véleményem szerint sokkal jobb.

Drimók Dávid, Budapest

MEAN STREAK
(C64, Amiga)

A programot 1987-ben adta ki a *Mirrorsoft*.
Egész jó kis akciójáték. A cél, hogy végigmenjünk a megadott úton úgy, hogy közben a rossz fiúkat semlegesítsük, és nem árt ha mellesleg életbe is maradunk. A főmenü a következő:

F1 — egy játékos;
F2 — két játékos;
F3 — joytick;
F4 — billentyűzet;
F5 — két joystick.

A játékban öt élet áll rendelkezésünkre, tehát nem árt ügyesen lavíroznunk. Motorunk irányítása:
Tűz — gépágyú;
Tűz + hátra — ugratás;
Tűz + előre — rakéta (max.6db);
Tűz + sréhen bal le — olajfolt.

A képernyő alsó részén a következő dolgokat láthatjuk:
Piros tank — üzemanyagunk mennyiségét jelzi
Motor — energiánkat mutatja (sérülésekkor fogy)
Radar — az ellenséges motorokat, és egyes úton lévő tárgyakat mutatja
Sisak — mellette lévő szám a hátralévő életeink számát mutatja
Zászló — mellette lévő szám a megtett köreink számát mutatja

Pontjainkat a sárga számok, míg a hátralévő időnket a kék számok jelzik.
A játék nagyon nehéz nemcsak az idővel, a banditákkal, hanem az úton lévő szögekkel, repedésekkel, falakkal, gödrökkel, rámpákkal, és még ezernyi dologgal is meg kell küzdenünk.
Az a jó taktika, amikor a banditákat azonnal elénk engedjük, és aztán lőjük ki.
Az egyes dolgokból a pótlást a földről lehet felszedni (benzinkanna, olajosbődön, rakéták - a gépágyúból végtelen töltényünk van), de ha bármi más kis sz*rnak nekimennénk, akkor bizony energiánk látja kárát.
Mint mondtam a játék nehéz, ez a klassz grafika, és a színvonalas zene pár órás kikapcsolódást nyújthat, aztán...

DUKE

MECHANIKUS
(C64)

Ez egy szupi kis flipperprogram.
Töltés után jó kis INTROT láthatunk/hallhatunk zenével.
'SPACE' - újabb INTRO.
'SPACE' - újabb INTRO.
'SPACE' - főmenü:
'F1' - no zene
'F3' - no hangeffektek
'F5' - játékosok számának beállítása (1-4)
'F7' - választás a háromféle pálya közül
'SPACE' - játék töltése
Mind a három pálya változatos és szép grafikájú, jó zenével és FX-szel.
A Játék:
'F1-F7' - kilövés erőssége,
'F1' - leggyengébb,
'F7' - legerősebb,
'bal SHIFT' - bal kar,
'jobb SHIFT' - jobb kar,
'RESTORE' - vissza a főmenübe

P.W.Smith

MIKIE
(C64, Amiga)

Nem hinném, hogy lenne olyan C64 tulajdonos, aki legalább ne hallott volna erről az 1987-es Konami proggyról. Azt hiszem ez a program tipikus példája az ún. alapprogramnak. Mondjuk csak azt találom furának, hogy a Mikie-t 1 évvel a megjelenés előtt 1986-ban törte fel a Dynamic Duo. Na mindegy, a lényeg, hogy mi vagyunk Mikie-vel, akinek ki kell szöknie az iskolából, úgy, hogy nem fogy el a 3 élete. Persze életet veszteni nagyon könnyű, hisz ott van a protézisét dobáló tanárbácsi, kenőjével minket is felnyaló takarítónő, a gyorsjárású szakácsbácsi, és még jónéhányan. (Aki könnyíteni akar a dolgán, annak: örökélet, és sértetlenség, a Tippek & Trükkök c. könyvben). Mindegyik pályán a lényeg ugyanaz: felvenni, ill. "kiszívni" (a tűz gombbal) a szíveket egészen addig, míg a képernyő fölött a szöveg ki nem rakódik, ill. bal oldali ajtó fölött ki nem villan az OUT felirat. Ekkor az ajtónak menve nyomjuk meg a tüzet, és kinn vagyunk (a bejutás is így történik). Na, elég a hintésből, jöjjenek a pályák.

1. pálya
Az első pályán a fizika teremben vagyunk, táblán ott a nagy bölcsesség: "FAILURE TEACHES SUCCES" azaz a kudarc oktat a sikerre. Ugye felfogtuk a népi bölcseletet, ugyanis itt a kudarcok száma véges (3), és az már nem fog minket semmire sem okítani (max. megnézhetjük a game over feliratot). Érdekes ez az osztály, mivel

csak nőnemű tanuló van, ami persze nem baj, sőt... Feladatunk, hogy a lányokat kipopsizva a szíveket felvegyük. Ez a "kipopsizás" úgy történik, hogy a pad szintjére állunk, és ha bal oldalon állunk, akkor jobbra, ha jobb oldalon, akkor balra szaggatottan nyomatjuk a joyt. Ha a tanárúr vészesen közel lenne (vagy közeledne), akkor a legjobb, ha egy üres padba leülünk (a padban joy le). De ne üldögéljünk túl sokáig, mert a tanítóbácsi protkója hamar eltalálhat. Ha kijött az OPEN! felirat, akkor húzzunk ki.

A folyosón nem árt, ha felvesszük a táskát, és az sem árt, ha minden egyebet kerülünk. Csak onyan termekbe lehet bekukucskálni, amelyeknek az ajtaján nincs ablak. A kuksolásnak sok értelme nincs, mert az esetek 80%-ban kirúgnak (és ráadásul még pár másodpercig ott "remegünk" az ajón, ami idő alatt valaki elkaphat). A 20% az, hogy egy lánytól kapunk egy hatalmas puszit, meg pontot. Na jó, most már menjünk be azon az ajtón, ami fölött az IN világít.

2. pálya
Bejutottunk a kamrába, ahol amint látjuk igen csak nagy az élet. Ezen a pályán csupán annyi a könnyítés, hogy jobboldalt, baloldalt, és középen található ládákból az előre+tűz-re kivehetünk egy kosárlabdát, melyet ugyanezzel a kombinációval neki is tudunk dobni a legközelebbi embernek. A hatás az hogy, pár másodpercig figurázik a labdával, majd újból elkezdi kergetni. Egyébként mind a 3 dobozban 3-3 labda található. Célunk a szemeteseken feltüntetett szívek kiszívása, egészen addig, míg a GET OUT felirat ki nem rakódik.

3. pálya
Itt az ebédlőben csupán a szíveket kell felvennünk, ill. a középső szívet ki kell szívnunk. Ha minden megvan jelenik meg a felirat: FANTASTIC.

4. pálya
Beérkeztünk az aerobic terembe, ahol a lányok (vagy fiúk) nagyon nyomják a táncot. Vigyázzunk, hogy lehetőleg ne érjünk az aerobikosokhoz, mert egy kicsit "marasztalni fognak", és ez kitűnő alkalom a tanárúrnak, hogy fülöncsiphessen minket. A felirat: DOOR OPEN.

5. pálya
Az utolsó pályán a játszótéren vagyunk, ahol baseball-os srácok előszeretettel dobálgatják a baseball labdákat a mi fejünkhöz. Ennek ellenére sem olyan vészes ez a pálya. A szívekből a WELL DONE felirat jön ki, majd miután kijött, menjünk a kapuhoz, ahol anyukánk, vagy a barátnőnk(?) vár ránk.

Hát ennyi lett volna. Szerintem szuper ez a prg, annak ellenére, hogy eléggé régi. A grafika klassz, a zene nagyon jó, de mindenféleképpen kell hozzá türelem, gyorsaság, és jó reflex.

DUKE

ROBIN HOOD
(Amiga)

Az hiszem sokaknak áll kiözel a szívéhez **ROBIN HOOD** legendája Most pedig itt van Amigára, játék formájában:
Az eredeti történet szerint kell cselekedni. Tehát vissza kell szerezni a nép bizalmát, azonkívül pár jóbarát sem ártana (pl. *Little John*). Ezenkívül elcsábíthatjuk Mariannát. Kirabolhatjuk a zsíros kereskedőket, a csengő aranyakat pedig a rongyos szegényeknek adhatjuk.
Persze a végső cél az, hogy a nép bizalmát megnyerve visszafoglalhassuk a várunkat az áruló Nottinghami városbírótól.

Mindez egy **CADAVER**-szerűen felépített (izonometrikus) mesevilágban. Tavakkal, erdőkkel, templommal, temetővel, falvakkal, és még rengeteg dologgal.

A cimborák megszerzése:
(kicsi) Little John: Dél-Keletre van a háza, előtte a hídnál fogunk megverekedni (ahogy a könyvben).
Tuck barát: A templom és Nottingham között ingázik (pénzt szállít). Raboljuk ki, majd beszéjünk a fejével, mire beáll közénk. + még egy csuklyát is ad. (Így nem ismernek fel a gaz normannok).
Willy (Will Scarlet): A városbíró halálra ítélte. Az akasztófa alól kell megmenteni, ekkor csatlakozik. + átad egy kürtöt, amivel hívhatjuk embereinket, ha szorult helyzetben vagyunk. (Inkább ne tegyük mert a normannok lazán levágják őket).
Mariann: ő a csajunk. Nottingham és a templom között ingázik (imádkozni jár a szentem). Ha sokszor beszélünk vele, belénk pistul + átad egy varázsgyűrűt. Melyet ha használunk, lekérhetjük bárki karkterlapját.

Egyéb szereplők:
Kereskedők: lásd fentebb
Normann poroszlók a városbíró talpnyalói. Levágni valók (Ha látják a pórok + népszerűség)
Szarvas: lőjük le **(minek? — REBEL)**, ha akarunk röhögni figyeljük mikor a pórok vadásznak a szarvasra.
Pórok, rongyosok, szegények: ha látnak (vagy ha nem), pénzt kell adományozni nekik + népszerűség.

Most lássuk a játék kezelését:

Vezérlő ikonok (fentről lefelé):
íj: egy nyílvesszőt fogunk ellőni
kard: heves szúrkálásba fogunk **(na nem úgy, ahogy CoVboy szokta! — REBEL)**
szem: fél képernyőnyit előre láthatunk
szív: futás bekapcsolása (életerő)
száj (csókos): duma
tenyér: tárgy felvétel, rablás
zárt tenyér, ököl: pénz adományozás
felszedhető (megszerezhető) *tárgyak* (másik oldalt), *csuha*: Álcázásunkat szolgálja (papnak néznek).
villám: Nottinghamtól nyugatra egy barlangban él egy sárkány. Ha megszabadítjuk a talpát kínzó tüskétől, megtanít varázsolni! (Mivel e sárkány folyamatosan zaklatja a pórokat, célszerű ezzel a varázslattal és egy nyílvessző segítségével likvidálni őt)
Kürt: id. feljebb.
Gomba: Változó hogy hol nő **(hol férfi? — REBEL)**. Feltalálási helyei a következők: a barlang előtt. Varázsló kunyhója (id. később) előtt, LJ házától keletre, vagy északra. V házától nyugatra. **Funkciója:** ha valamelyik havert elkapják és viszik akasztani, netán sikerül is ez nekik, akkor ezzel újra éleszthetjük. Ja, ha feltámad a delikvens, segítsük fel (kéz ikon). Persze si-

etnünk kell, mert jönnek érte a halottszállító papok (nem lóghat bármeddig a kötélen!)

Toll (varázs): Ha használjuk, több képernyőnyire előre nézhetünk. (A Nottinghami vár tavában úszkál az a hattyú, akit ha leszedünk az íjjal, miénk a tolla).

Varázsgömb: Észak-nyugatra, egy kunyhóban él egy varázsló. Némi szóváltás után (küldetésünket támogatóan) átnyújtja a Lenti kis birodalmat (térkép). Egyébként az öreg varázsgyűrű: ld. feljebb

Egyéb ikonok:

Kék sáv: Népszerűségünket jelzi.

Nyilak: Közlekedésünk irányítására szolgál.

Robin feje: Karakter (... úgy mint: életerő, erő, pénzünk mennyisége, hogy áll a népszerűségünk. Valamint lehetőségünk van állást menteni/tölteni.)

Zacskó arany: pénzünket jelzi ki.

A végére pedig pár tipp:

- Little John házánál pihenhetünk (+ életerő).
- Ha elfoglaljuk Nottingham városát a megnyeréshez, a népszerűségünknek 50% felett kell lennie.
- Dél-keletre az erdő mélyén van egy céltábla. Itt gyakorolhatunk az íjunkkal.
- A népszerűségünk növelésének nem rossz módja, hogy hagyjuk magunkat elfogni, majd mikor az akasztófa felé vonszolnak, a tömeg szeme láttára, egy látványos akcióval szabadulunk ki.

Ajánlom mindenkinek, aki szereti a kalandjátékokat, és annak is, aki nem, hiszen a kezelés egyszerű, a hangulat a helyén, a grafika is jó. Talán csak az egyszerűség (bár, csak az eredeti történethez ragaszkodtak), és a szörnyű irányítás róható fel hibaként. Esetleg, ha nem beszéljük az angolt, egyéb nyelvek közül is választhatunk **(valami azt súgja hogy a magyar nincs közöttük — REBEL)**.

Gazda Zoltán (REBEL), Kaposvár

Shogun
(C64, Amiga)

Ez a '94-es proggy tulajdonképpen a DOC, csak éppen Japánban. Tehát nevezhetjük Japán DOC-nak, vagy DOC in Japan, vagy akár Japanese DOC-nak is a lényeg, hogy szinte 100% koppintás. Egy rövidke leírást mégis azért nyomatok, mert vannak apróbb különbségek, valamint ezt az ismertetőt akár a DOC (Defender Of the Crown)-hoz is lehetne használni (aki még nem ismeri, bár kötve hiszem, hogy akadna ilyen egyén).

A játék rövid előzménye, hogy Japánban a 16.sz. közepén nagy háború dúl a területek (provinciák) között a hatalomért. Négy nagyúr méri össze erejét, és tudását, hogy mindenkit legyőzvén ő legyen a sógun... ez az ő ezek mi lennénk, azaz a mi feladatunk midenkit legyőzvén e rangot megszerezni.

A játék elején kiválaszthatjuk, hogy a négy nagyúr közül melyikkel szeretnénk lenni.

1 — Pokushima (könnyű fokozat);
2 — Usakashia (közepes fokozat);
3 — Konishano (nehéz fokozat);
4 — Takanashi (nagyon nehéz fokozat).

A választás, majd némi töltögetés után megjelenik az infótáblázatunk, amit a program során eléggé sokszor fogunk látni, így talán nem árt, ha egy kicsit jobban megismerkedünk vele. Legfölül a nagyúr nevét olvashatjuk, láthatjuk a zászlóját, valamint az évszámot.

Alatta, hogy mennyi a létszáma a kastélyban tartózkodó örségnek (GARRISON IN CASTLE).

INCOME — havi bevételünk;
TOTAL — össz pénzünk;
SAMMURAI'S — szamurájok létszáma a hadseregünkben;
ASHIGARU'S — katonák, (ashigaru-k) létszáma a hadseregben.

Ezután, ha megnyomatjuk a tüzet, akkor megjelenik a térkép, rajta bejelölvén a tartományokat. Mi kezdünk abból a várból, ami mellett egy kis fekete lovag van. Mielőtt azonban bármihez is nyúlnánk vegyük sorra a képernyő tetején lévő menük pontjait:

ROBBERY — rablás, az ellenséges kastély kiválasztása után egy rablót kell irányítanunk. Emberünk irányítása: le — védés, hátrálás;
fel — védés előremenet;
tűz — szúrás.
(Érdemes egyébként a védés, előremenet mellett folyton szúrkálni.) Ha az ellenfelet ledöftük, akkor elvihetjük az aktuális kastélyban felhalmozódott zsozsót.

TOURNAMENT — lovagi torna mehet földért (LAND), de mehet hírnévért is (HONOUR). Ha a föld a tét, akkor ki kell választanunk egy az ellenség által már meghódított területet, ezek után az ellenség is kiválaszt egy területet a mieink közül.

Maga a "harc" tulajdonképpen nem más mint íjjazás. A játéknak ezt a részét, ami tiszta Iron Lord a következő ikonok segítik:

- első ikon (befeszített kar) — a lövés erősségét mutatja (a képen a tűz gombot nyomva kell tartani, majd ha az erőt jező ikonon lévő szám elérte -számunkra- a megfelelőt, akkor a gomb elengedésével az adott erősséggel lesz a íjjvessző kilőve);
- második ikon — a szélerősséget mutatja;
- harmadik ikon — a lövés irányát adhatjuk meg;
- negyedik ikon — a lövés magasságán állíthatunk.

Egyébként csak 3 lehetőségünk van!!

MARKET — pénzünkből itt vásárolhatunk:
— katonákat (5)
— szamurájokat (10)
— kastélyt (40)
Persze kastély csak általunk meghódított területekre lehet építtetni.

LANDS — terület info. Ha kiválasztunk egy tartományt, akkor a következő információkat kapjuk a területről:
— neve (LAND);
— tulaj (OWNER);
— havi bevétele (INCOME);
— a táj jellege (mocsaras, tengerparti...stb.).

CONQUEST — hadjárat, új területek hódítása.
Move — hadseregünk mozgatása (csak, ha már vannak a hadseregben). E menüponttal tudunk az általunk már meghódított területeken is mozogni.
Transfer — átcsoportosítás. Itt tehetünk\vehetünk a seregünkbe\seregünkből embereket. (Pl. ha embereket vásároltunk, akkor azok a fővárba kerülnek, és ezeket innen tudjuk e me-

nüpont használatával átcsoportosítani.)
WAIT — passz.

Ennyit a képernyő tetején lévő menüről.
Ha egy ellenséges főkastélyt elfoglaltunk, akkor az illető összes addig meghódított területe, pénze, vára(i), és katonasága a miénk lesz.
A harc a következőképpen folyik: mindig a bal oldalon lévő katonaság a miénk. A saját katonáink számát az OWN, míg az ellenfélét az OTHERS felirat alatt olvashatjuk.
Harc közben még a következő akciókat tudjuk választani:
Stay and fight — ezt az adom\kapom harcmodort, akkor érdemes használni, ha kb.egyenlő erősek vagyunk az ellenféllel;
Surround — átkarolást, körbevételt érdemes használni, ha túlerőben vagyunk;
Wild attack — a heves harcmodort akkor használjuk, ha egy picit kevesebben vagyunk az ellenfélnél;
Kamikaze — ezt csak akkor használjuk, ha az ellenfél többségben van;
Return — a visszavonulás opciót akkor használjuk ha az ellenfél döntő többségben van.

Hát ennyi lenne, a játék grafikája a DOC-hoz hasonlóan nagyon szép, a zene is klassz, csak az olyan dolgokat hiányolom, mint pl. a katapultozás, vagy a váratlan események (a DOC-ban mindig a meanwhile... után), továbbá keveslem az állóképeket, valamint pont a váratlan események miatt a változatosságot, hisz a játék egy kis idő elteltével sablonossá válik. Tehát a proggy nem egy DOC, de kis ideig kellemes kikapcsolódást nyújthat, aztán...

DUKE

SHOOTOUT

(C64, Amiga)

('88. MARTECH SOFTWARE)

A következő anyag, ami boncolásra kerül, ez a remekbe szabott westernprogram.
Miután "belőttük" (133 BLOCK az Ikari törésű) a "stuff"-t, mindenképpen kérjünk örök életet (mazochisták mehetnek anélkül is)!
Miközben a PRÍMA STOOTOUT LOGO-t és a ponttáblázatot nézzük, az 'F1' billentyűvel 4 (vagy öt??) zene közül választhatunk (hogy mi az értelme, azt nem t'om, a játékban csak hangok vannak).

Az első feladatunk abban merül ki, hogy a fehér célkeresztet irányítva (aminek a körkörös mozgása elég idegesítő, de ez ellen tehetünk pl. megszokjuk) lelődözzük a kaktuszokról a konzervdobozokat. Ez az örömünk nem tarthat sokáig, mivel a kis drága a TIME-nél az időt számolja visszafelé, aminek nem célszerű nullára redukálódnia!
Ha összejött, rögtön változatosabb tájat pillanthatunk meg (engem városkára emlékeztet). Felül láthatjuk:
SCORE: pontszámunk, amik a banditák lelövöldözésével egyenes arányban nő:
emberkék: életeink száma;
KILL: ennyi banditát kell lelőni.

A SCORE-t növelhetjük, a KILL-t csökkenthetjük a már említett banditák lelövésével, akik az ablakokból fognak feltűnni. Ha netán megnyeri tetszésünket a lent (képernyő alján) álldogáló impozáns embersarj, húzzuk jobbra (talán rosszabbra) a JOY-t, és ő már el is indul. Ha ezután húzzuk a botkormányt balra, a célkeresztet irányíthatjuk. Tűzre lő. Ha az illető gengszter nagyon mögöttünk tűnik fel, hagyjuk (mire odaér a kereszt, már le is lőtt minket).

A RESTORE-ral újrakezdhetjük a lődözést.
Úgy egyébként ennyi. A háttérgrafika szépen kidolgozott, emberünk animációja csúcs (ha nem csinálunk semmit, ásitozással jelzi, hogy tehetnénk már ez ellen), a hangok is jók. Ahhoz képest, hogy régi, a megszerzendő kategóriába sorolnám!

Drimók Dávid, Budapest

STREET SPORTS BASKETBALL

(C64, Amiga)

(87 EPYS)

Ha megnézzük C-64-en a játékkínálatot, nem sok koksárlabda programot fogunk találni. Azok közül is 70-80 százalék ronda grafikájú, zeneileg elmaradott. Az SSB-re ez nem jellemző, sőt még "játszhatóságilag" is tökéleteset alkottak EPYX-ék.
Nos, kezdéskor négy helyet választhatunk kosárlabdázásunk színhelyének:
SCHOOL: iskolaudvar
ALLEY: elég szakadt hely, mindenki megnézheti, hogy igazam van.
SUBURBS: házak között
CITY: városkában.
Tűzre kiválasztódik az adott placc.

Ha ezután választásunk HUMAN-ra esik, ketten játszhatunk, ha COMPUTER-re, akkor nem (3 fokozat választható). Na jó! A GREEN TEAM névre nyomjunk tüzet, ha nem, akkor a megfelelő csapatnév beírása után végezzük el a fenti műveletet.
Pénzfeldobás előtt válasszunk:
HEADS - fej, TAILS - írás. Ha eltaláltuk, hogy melyik oldalával fog felfelé bámulni a srác bal kezéről, akkor mi kezdjük a csapat kiválasztását, amit a kézzel tudunk megtenni. Rávisszük a nekünk szimpi emberre, és presselünk egy FIREBUTTON-t. Én ajánlom a BUTCH és VIC gyerkőcöket bevenni a csapatba. Az emberkék feje mellett olvashatjuk röpke jellemzésüket.
Ha minden jó (megvan a 3 ember), akkor egy "rövid" töltögetés után láthatjuk a kiválasztott helyet, rajta 6 embert és egy gömbölyű térbeli idomot, amit labdának szokás definiálni. Ekkor 50 szám közül választhatunk a joy jobbra-balra húzogatásával, hogy hány pontig kívánunk játszani. Tűzre indul. Gondolom, mindenki tud kosarazni. Rövid tűzre dobunk (ha mi birtokoljuk a labdacsot), ellenben hosszú tűzre felugrik, és egy másik emberünket irányíthatjuk ezáltal. Elvenni a lasztit az ellentől rövid tűzzel lehet, akkor, ha a labdát szorongató kid közelében egy általunk irányított egyén tartózkodik. Ellenfél fellökése hátulról, ugrással történhet (ekkor mindketten elpadlóznak).

Találhatunk még olajfoltokat is (elcsúszást segítő tényező) és még sok finom cumót.

Hát, ha bírjuk a sportprogramokat, ne sajnáljuk azt az egy oldalt tőle.

D. D. (Drimók Dávid), Budapest

STEEL THUNDER
(C64, Amiga)

A CoV 49. számában egy kiegészítő volt a Steel Thunder C64-es változatához. Ha valakit érdekel, ezt a kiegészítőt szeretném megtoldani pár pályával, ugyanis a leírásnál néhány kimaradt:

1. sor: Küldetés neve
2. sor: A pogram által ajánlott tank
3. sor: A küldetés után kapható rang
4. sor: Várható ellenfelek

Syria

6. Destroy Enemy HQ
   M60A3 vagy M1A1
   Major + Medal (4)
   T80, T62A, BMP-2
7. Defeat an Enemy Tank Company
   M1A1
   Major + Medal (5)

W. Germany

1. Destroy Enemy Nuclear Missiles
   M1A1
   Practice
   Soviet (gyengébbek kedvéért: orosz) tankok

2. Disrupt Enemy Reinforcements
   M6OA3
   Lt. Colonel + Medal (6)
   BTR-70, BMP-2, T62A, T80
3. Blow Up a Fuel Dump
   T62A
   Lt. Colonel
   BMP-2

4. Blow Up Tactical NBC weapons
   M1A1
   Colonel + Medal (7)
   Bunkers
5. Knock out Enemy Heavy Artillery
   M1A1
   Colonel + Medal (8)
   FRPG-7, T80,SAU 155
6. Destroy Enemy Nuclear Missiles
   M1A2 (HEAT, APFSDS)
   General + medal (9)
   Soviet tanks

7. Save Us From Certain Defeat
   M1A1 v. M3 Bradley
   General + medal (10)
   T80

Rózsa Tamás, Nagysáp

SUMMER GAMES I.
(C64, Amiga)

Nyitóünnepély után megjelenik a főmenü:

1. Versenyzés összes sportágban (ami a játékban van)
2. Egy sportágban versenyzés (edzés)
3. Egy-egy sportág kiválasztása
4. Joy-ok száma (1 vagy 2)
5. Világrekordok megnézése (azoké, amik a játékban sikeredtek)
6. Nyitóünnepély ismétlése

1. Ha ezt a pontot választottuk, először a játékos nevét kell beírni, majd a nemzetiségét kell kiválasztani (a zászló kiválasztása után felhangzik a himnusz); A többen játszunk akkor ismét névbeírás...bla, ha nem akkor csak Return!
   Ezek után a gép megkérdezi: "Minden ok. tökéj, szuper?"
   Ha a válasz: Y, Yes, akkor kezdődnek a játékok.
   Ha a válasz: N, No, akor a bakikat korriggálhatjuk.

Első game: Pole Vault (Rúd ugrás)
Először a rúd magasságát kell beállítani (mármint azét amelyiket át kell ugrani) 4.00 m - 5.00 m-igl. Ezután az ugrás erősségét, high (...), med (közepes), low (...).
2. Game: Platform Diving (toronyugrás). No comment (ugrálni kell csak!!!) (csak ugrálni kell!) (csak kell ugrálni!!!)
3. Game: 4x400 m relay (4x400 m-es váltó futás). Futásnál a JOY-t jobbra kell húzni a rúd átadásánál FIRE!
4. Game: 100 m DASH (100 m-es futás): Futás ugyanúgy, mint a 3. Game-nél!
5. Game: Gymnastics (gimnasztika). FIRE, a dobbantó előtt FIRE, JOY körzés balról jobbra.
6. Game: Freestyle Relay (váltó gyorúszás). JOY körzés balról jobbra!
7. GAME: 100 m Freestyle (100 m-es gyorsúszás): Joy körzés balról jobbra.
8. Game: Skeet Shooting (agyaggalamb lövészet). Fire, célkeresztet (vagy a puskát) állítani, FIRE! Talált, vagy nem!

P.W.Smith

SUMMER GAMES II.
(A sumérok újra játszanak)

Előszó: A játékban az AMERIKA-i zászlón 50 db csillag van. És 7 db piros csík!

Töltés és RUN után felcsendül az AXLF.RAP ismert nótája, majd SPACE-re jön az INTRO ill. a már jól ismert nyitóünnepély. Majd a főmenü bűvölve:

1. Versenyzés az összes sportágban
2. Versenyzés néhány sportágban
3. Versenyzés egy sportágban
4. Edzés
5. JOY szám beállítás (1 vagy 2)
6. Játék a SUMMER GAMES 1 elejétől (yes/no)
7. Világrekordok megnézése
8. Nyitóünnepség megnézése
9. Záróünnepség megnézése (ez tök jól sikerült — főleg a tűzijáték)

1. Game: TRIPLE JUMP (távolugrás). A vonaltól kezdjük a JOY-t balról jobbra tekerni, majd az ugróvonalról FIRE!
2. Game: ROWING (evezés). Balról felfelé félkör jobbra, közben feljobb állásban FIRE! (ez volt egy evezőmozdulat).
3. Game: JAVELIN (gerelyhajítás). Előre + FIRE (ez a futás), majd a vonal előtt gyorsan balra + le. (futásnál a FIRE minél többször nyomódik meg, annál gyorsabb a manusz!)
4. Game: EQUESTRIAN (lovaglás). Lovaglás gyorsan: FIRE sokszor, Ugrás: megfelelő sebesség + FIRE
5. Game: HIGH JUMP (magasugrás). Magasság beállítása után Futás - jobbra + sok Fire. Ugrás: futás + fel + FIRE
6. Game: FENCING (vívás). tőr fel/le - joy fel/le. Tőr balra/jobbra - joy balra/jobbra. Szúrás: joy jobbra + fel + FIRE
7. Game: CYCLING (kerékpározás) Előre: előre. Balra: balra rángatni a joyt. Jobbra: jobbra rángatni a joyt.

Tipp: Jó egyedül játszani, mert kis ügyességgel gyôzhetünk is!

TRON

(C64, Amiga)

(THS SOFTWARE STUDIO)

Ez egy magyar (!) programozó team számlájára írható.

A menüben választani, illetve a járgányt irányítani a PORT #1-be nyomott joy-jal lehetséges.

A menühöz a tűzgomb lenyomásával juthatunk (miután kigyönyörködtük magunkat egy meggyötört jövôbeli pilóta arculatán). Itt lehet választani: 2 játékos játszik, vagy csak egy a gép ellen, átlósan húzva a joy-t: hangok vagy zene.

Ha választásunk egy játékosra esett (sôt, zuhant!), akkor a piros gépjárművet irányítjuk. Felül fel van tüntetve az idô, a zöld és piros versenyzô élete (Bikes), és turbózhatóságunk mértéke. (Ami a tűzgombbal csökkenthetô.) Ennek következtében (ha valamelyik ujjunk a tűzgombra telepedett) autókánk szélsebesen fog repülni az adott irányba.

Cél: az ellenfél oly mértékben történő bekerítése, hogy az valaminek (a falnak, a csíkunknak, vagy pont a mi autónknak) nekimenjen. Viszont nekünk sem használ, ha nekimegyünk akár a saját (!) csíkunknak, vagy a falnak!

Használjuk bátran a fenti "kispályát" (a pályát kicsinyítve), könnyebben tudunk ellenfelünk kocsijának orra alá (elé) borsot törni.

Trükkök: kezdéskor rögtön (!) lefelé induljunk (ha szerencsénk van a gép is ezt teszi - kb. 70%), és amikor elértük a falat, forduljunk jobbra. Ha jó(4)-k voltunk, az ENEMY már be is szorult.

Esetleg próbáljuk ki ezt:
RUNSTOP + RESTORE után: POKE 5366, 234: POKE 5367, 234: POKE 5368,234
SYS 13312
A hatást érzékelni fogjuk.

Ja! A játéknak akkor van vége, ha valamelyikünknek elfogy az össz élete. Ezután kiírja a gyôztest.

Úgy alapjaiban jó a játék.

Drimók Dávid, Budapest

ZAMZARA

(C64, Amiga)

Ezt a shoot'em up-ot 1988-ban dobta piacra a Hewson. Már tőlük megszokottan a proggy inkább ügyességet kíván, mint logikát. Bátran állítani merem, hogy ez az egyik legszebb ilyen stílusú program a jó öregen. A fenomenális grafikát csak tetőzi a fergeteges animáció, és hang (Maniacs of Noise).

A játékban 20 pályán kell végigküzdenünk magunkat. Bármennyire is hihetetlenül hangzik, de a játékot örökélet nélkül is végig lehet vinni!! (Persze csak akkor, ha gyakorlottak vagyunk, és jó a taktikánk.)

A játék közben a joystickon kívül a következő billentyűket használjuk:

F1 — gyorstüzelő. Legalább kétszer erősebb, és gyorsabb, mint a hagyományos lövedékünk. Használata csak olyan ellenfelek ellen ajánlott, amelyek nagyon gyorsan ontják magukból a lövedékeket. Kezdetben 75 db. van belőle.

F3 — lézer. Ezek a belőlünk kicsapódó lézersugarak elég sokan vannak, és a játék folyamán ebből van a legjobb utánpótlásunk. Nem kell vele spórolnunk, de lehetőleg ne is pazaroljuk, mert ahhoz eléggé jó. Kezdetben 25 db. van belőle.

F5 — megalézer. Hasonló a villámhoz, de annál lényegesen erősebb. Eléggé gyatra az utánpótlása, ezért csak erős ellenfeleknél használjuk (pl. kígyóknál, skorpióknál, dinoszauruszoknál stb.). Kezdetben 10 db. van belőle.

F7 — csillagok. Használatánál a pálya bizonyos része behálózódik. Ha találat érkezik ide, akkor a lövedék megsemmisül, de a háló is rongálódik (általában 1 csillag 1 lövedék elpusztításához elegendő, és egy kilövelésnél — helytől függően — akár 40-50 db. csillag is szétszóródhat.) Nagyon hatásos fegyver, mert használatával egy ideig megvéd minket az ellenséges lövedékektől, és ha érinti az ellenfelet, eléggé komoly sebesülést is okoz neki. Viszont mi is tudjuk ezt rongálni ha belelövünk. Kezdetben 8 db van belőle.

SPACE — megnyomásánál betöltjük a rakétát (ha van) ezután a tűz gombra ki is oldjuk azt. Persze ez szinte mindent szétvisz, viszont nagyon kevés van belőle. A főellenfélen kívül a legerősebb ellenfeleknek is csak max. 2 db. kell belőle. Ha betöltés után úgy döntünk hogy a rakétát mégsem használjuk csak nyomjuk meg még egyszer a space-t.

<- (balranyíl) — ha helyzetünk valami folytán kilátástalan lenne, csak nyomjuk meg a balra nyíl gombot.

P — pause

A pályákon találhatunk dobozokat, melyekben a rajtuk lévő ábráktól függően muníciót találhatunk valamely fegyverünkhöz. Az üvegcsékből ha tizet összegyűjtünk, plusz életre tehetünk szert (nem árt a játék végéig mind a huszat összegyűjtenünk). Repülni a joy szaggatott fölfelé nyomásával lehet. Az életerőnket a játéktér alatti zöld négyzetek mennyisége mutatja (a két oldalon egyszerre fogy). Ha a tűz gombot hosszan nyomjuk, akkor az életerőnk alatti két csík kezd el nőni, és ha a terület végére értek, akkor a beállított fegyverrel lövünk (lézer, megalézer csillag).

Sajnos a játékot csak nehezíti az idő múlása, ugyanis a misszió teljesítésére csupán 15 percünk van, tehát nem árt sietni (a percünk múlását hanggal jelzi a program).

Végül megint csak azt tudom mondani, hogy a program szerintem C-64-en a lövöldözős prg-k egyik koronázatlan királya, hisz kevés olyan prg. van C64-en melyben ilyen adatok lennének mint pl.: robbanás 11 fázis, az un. "szelíd"(nem lövő) ellenfelek mozgása 9-10, sőt 20 fázisú is lehet, Zamzara 180 fokot 5 fázisból tesz meg. Tehát lehet versenyeket nyomatni, mert a prg. a ranglistát kb. 10 beírásig lemezre menti.

Egyébként az örökélet, és az örökfegyver teljesen elveszi a játék varázsát, így ha azt használjuk, akkor a proggyt gyorsan megúnjuk. Én csak azt tanácsolhatom, hogy ne csüggedjünk, ha az első próbálkozásaink kudarcot vallanak, próbáljuk tovább, menni fog....

DUKE

ELSŐSEGÉLY

NEWCOMER (C64)

A kódok:
BÖLCSESSÉG (KÁPOLNA)
OVERKILL (KONCHEV)
IVANOV (ALLISTER)
JÖVEVÉNY (KÉT SÖTÉT ALAK)
BEVERLY (MNOGO)
BENEDEK (CHANG)
GYEREK, IKREK (ÍVODA)
1990 (ALLISTER SZÉFE)
VÉRRÖG (URADALOM)
LHANEILA (VADÁSZTÁBOR)
REGGELI (AXEL)
SZILFID (PALOTA)
2642 (KETTES SZÁMÚ JÁRŐR, PALOTA)
MAGGIE (PAPNŐ)
5632 (KIRÁLYNŐ DROGMŰHELYE)
CID (MARCOS)
KEYRON (LEGVÉGSŐ HATALOM NEVE)
HÍFAJD (SZÁMÍTÚGÉP)
9260 (VASÚTÁLLOMÁS)
SYZYGY (MÁSODIK SZÁMÍTÚGÉP)
7345 (LABOR)
1994 (PARANCSNOKI HÍD)

Végül egy tipp:
Rene kaszinójában először Renét öljük meg. Vegyük fel a mellényt, majd távozzunk. Ha visszamegyünk, René újra ott lesz, viszont a csata végén még egy mellényhez jutunk hozzá.

Takács Tibor (TyB)

Lionheart (Amiga)

Le kell guggolni, utána P-pause majd a Ctrl-help billentyűt egyszerre kell lenyomni, amíg villan a képernyő. Örök élet + sérthetetlenség. Az egér bal gombjával ki-be tudjuk a repülőt kapcsolni + Ctrl. 1-5 gomb az adott szintre lép.

Atom Smasher (Amiga)

Editor code: Zandalee

A következő Poke-okat pl. MK III-mal kell/lehet bevinni:

Arabian night: C6BDBA,X élet i.g.
Arnie I.: C0C190,X élet i.g.
B.C.Kid: 000690,X élet i.g.
Batman Return's: 02C091,X élet i.g.
Cannon Fodder: C00639,X élet i.g.
Crystal Hammer: 06786B,0 végtelen élet
D/generation: C2F22G,X élet, in game
Death mask: C00879,X élet In game; C00716,0: energia végtelen
Dracula: C08AC9,X élet i.g.
Fire hawk: 028F74-75,0 örök pajzs
Flashback: C3193B,X élet i.g.
Flashbier: 03F6F5,X élet i.g.
Harlequin: 01CC09,X élet i.g.
Ice runner: 267C7,0-26776,0 sérthetetlenség
Impossible Mission II.: 02486F,X robot off
Jim power: 00050B,X élet i.g.
Lamborghini: 0137AF,X boster I.g.
Megalomania: 017E07,X emberek száma i.g.
017ED4,X emberek száma i.g.
QWAK: 008269,X élet; 008299,X pajzs
Robin Hood: 013629,X élet i.g.
Stormlord: 00054B,X élet i.g.
Super Cauldron: 072F45,X élet i.g.
The Wall: 027810,X élet i.g.
Treasures'n'trap: CIE693,X élet i.g. CIOE1D,X segéd hol? i.g.
Volfied: C2BC3F,X élet i.g.

Kovacsik Tibor, Budapest

Alien Breed 3D (Amiga 1200)

A reménytelen esetek (vagy alap a1200-vel rendelkezők...) számára (csak úgy ömlesztve):
pokknjpoikpnhogp
llkohbpokcemjpmf
dekmgnpoaiglnnhn
hkiehholmjfpffff
jncggoppbknmpoef
gdkokeplklfbghep
dhcmcpppeonnfbmn
gokgojppkhejanph
lkkophpphpfmnbon
Ja és végül egy CHEAT: a password utolsó 8 betűje jelenti a lőszerek mennyiségét (valami hülye formátumban), szóval lehet próbálkozni ezek helyére más betűket írni (ajánlott mind a 8 karaktert l-re cserélni).

pH03N1x & Wami

Battle Isle Datadisk (Amiga)

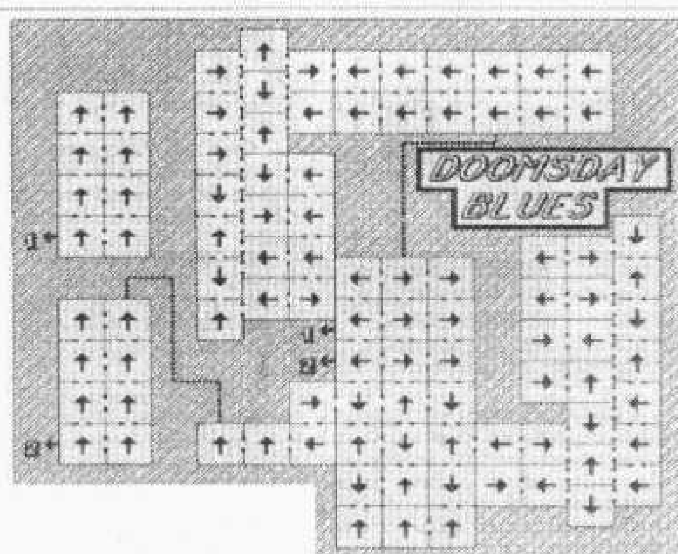
LEVEL 01: LOSAG; LEVEL 02: BOMBS; LEVEL 03: COME; LEVEL 04: PEARL; LEVEL 05: MIROR; LEVEL 06: ROMEL; LEVEL 07: MAGMA; LEVEL 08: BLOCK; LEVEL 09: WATCH; LEVEL 10: LAGUN; LEVEL 11: BIRMA; LEVEL 12: SERPT; LEVEL 13: RAMBO; LEVEL 14: YUKON; LEVEL 15: POINT; LEVEL 16: FROGS; LEVEL 17: ITALY; LEVEL 18: LINES; LEVEL 19: VARUS; LEVEL 2O: SOUND; LEVEL 21: TWEAK; LEVEL 22: NIPON; LEVEL 23: FLAIR; LEVEL 24: ARROW; LEVEL 25: KORSO; LEVEL 26: NOUTH; LEVEL 27: FJORD; LEVEL 28: DONOR; LEVEL 29: LEYES; LEVEL 30: JUMPY; LEVEL 31: WERFT; LEVEL 32: WINIT; LEVEL 33: TENNO

Battle Isle 2. (Amiga)

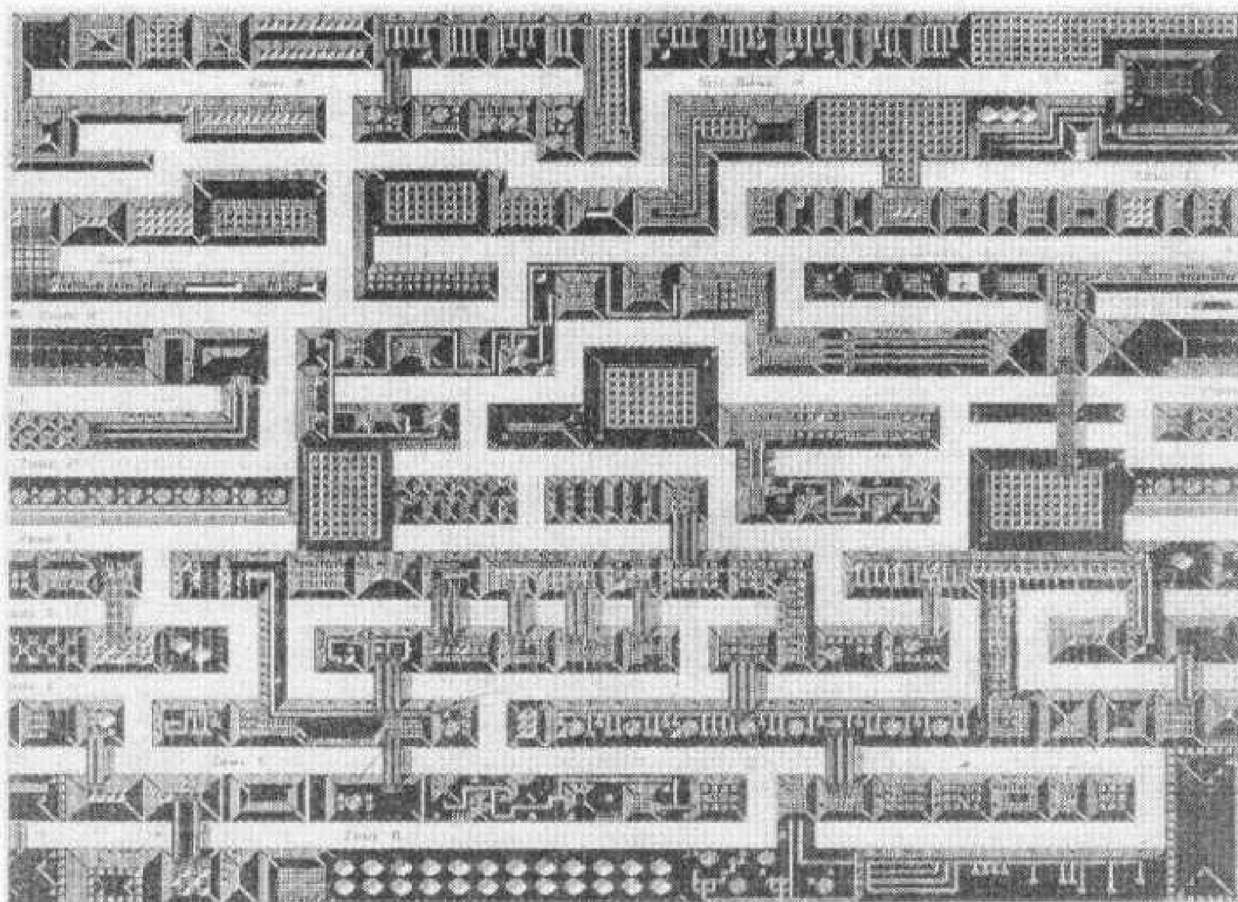
Level 01: LUNAR; LEVEL 02: LUTOF LEVEL 03: SONIX; LEVEL 04: SOWYN; LEVEL 05: SOSOO; LEVEL 06: SONAF; LEVEL 07: RACHE; LEVEL 08: RAMPE; LEVEL 09: RANGG; LEVEL 10: FILMO; LEVEL 11: FIEST; LEVEL 12: FINXT; LEVEL 13: EBENE; LEVEL 14: EBSYL; LEVEL 15: EBONY; LEVEL 16: EBTAR; LEVEL 17: KARST; LEVEL 18: KANTO; LEVEL 19: KAROT; LEVEL 20: KAISR; LEVEL 21: SYBIL LEVEL 22: SFINX; LEVEL 23: SYNOM; LEVEL 24: THE LEVELS; LEVEL 25: 24-31; LEVEL 26: DO; LEVEL 27: NOT, LEVEL; LEVEL 28: EXIST; LEVEL 29: IN, LEVEL; LEVEL 30: BATTLE; LEVEL 31: ISLE 2; LEVEL 32: DIONE; LEVEL 33: NAIAD.

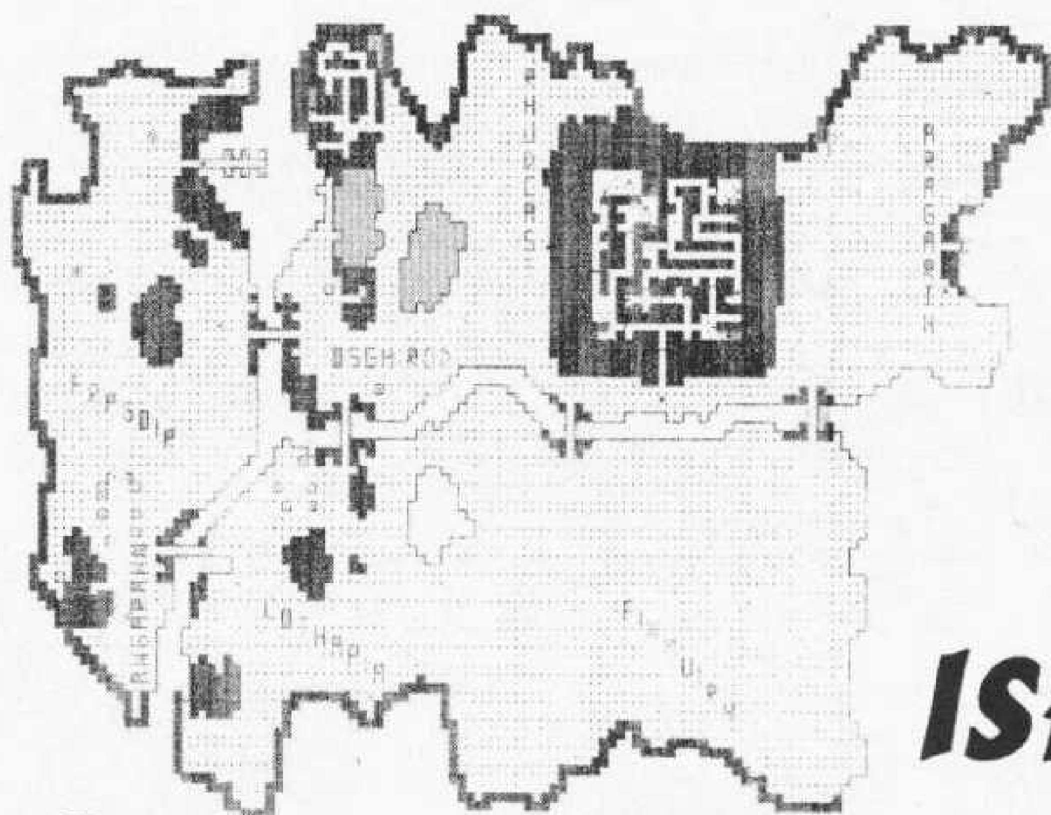
TÉRKÉPEK





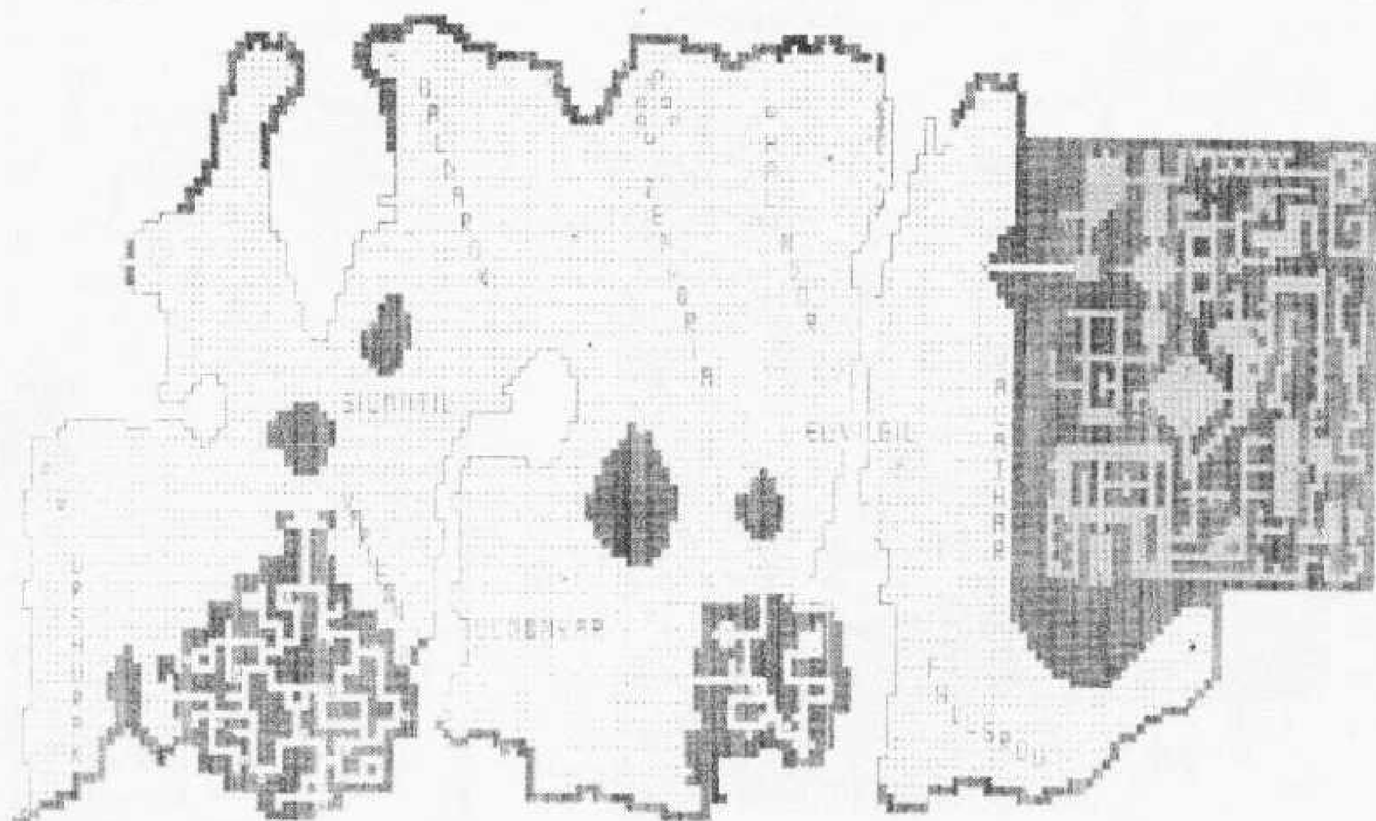
THE LAST V8



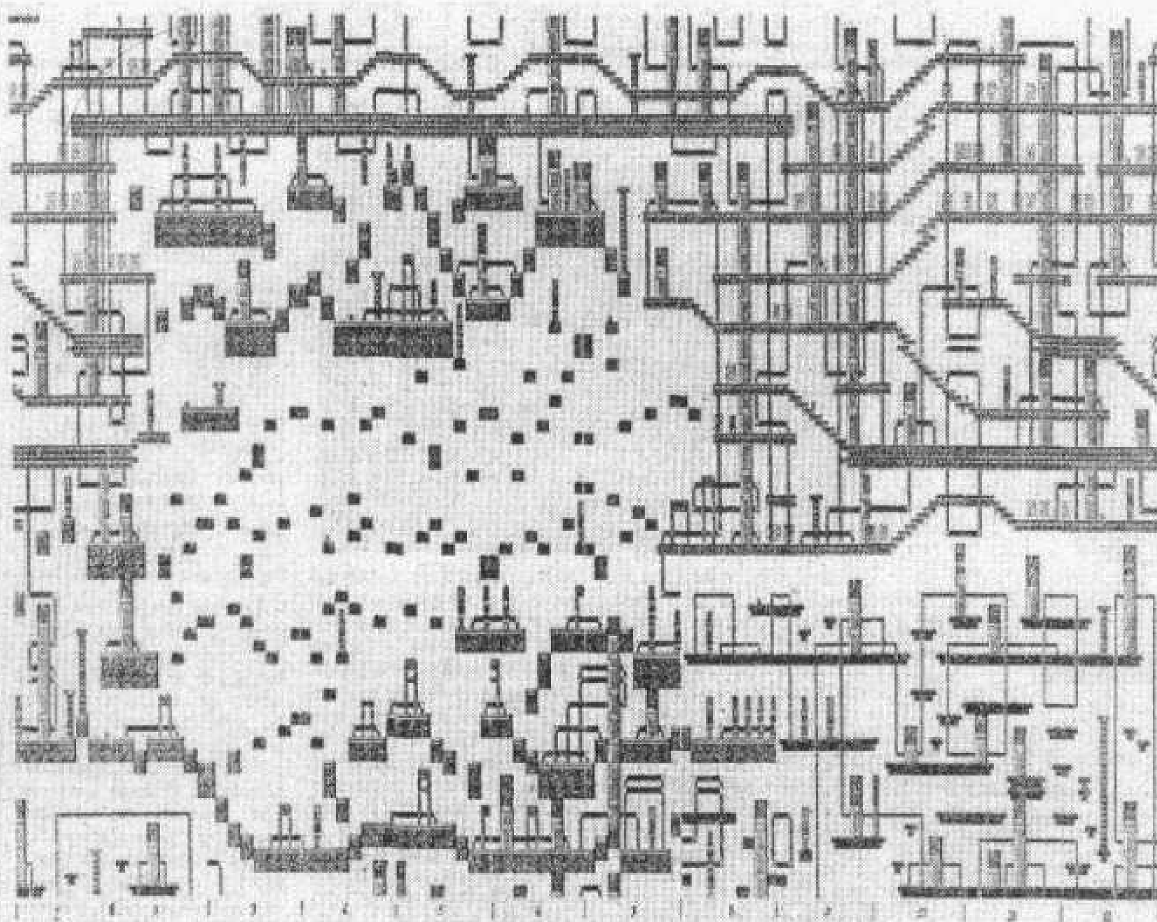


ISHAR



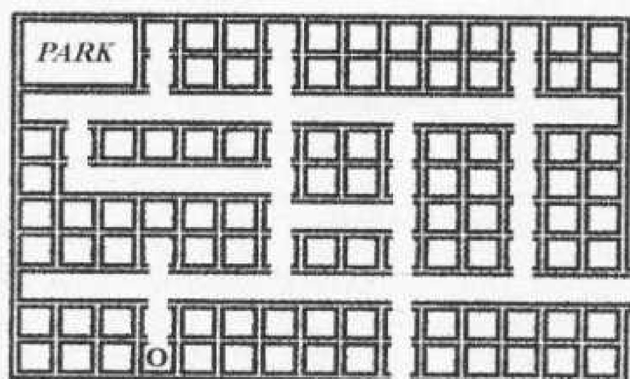


DEVIANTS

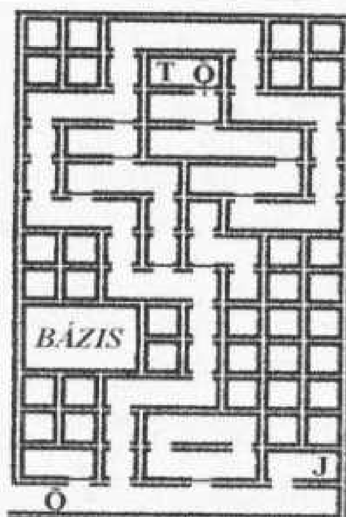


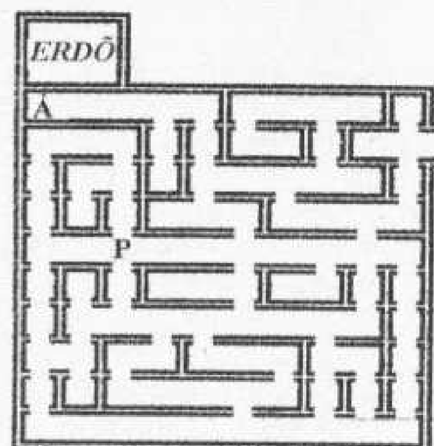


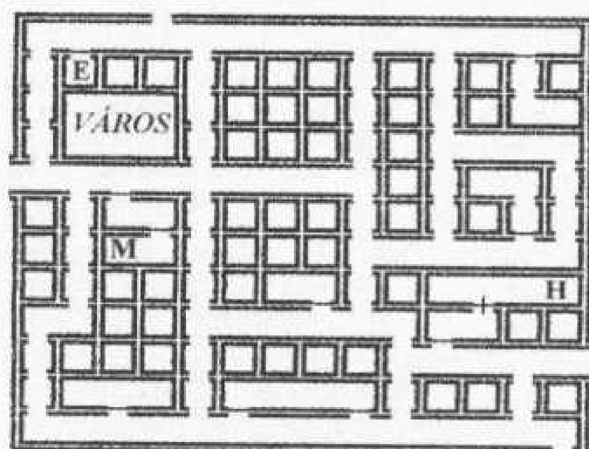
ERDŐ:
S: START
Á: ÁSÓ
MŰANYAG ÚT 1.:
A: ADATKÁRTYA
M: ITT DEFORMÁLÓDOTT A MŰANYAG ÚT
SZEMÉTTELEP:
MM: MOTOR
K: KALAPÁCS
S: SAPKA
Á: ÁRAMKÖR
PARK:
O: OXIGÉNMASZK
ALVÓVÁROS:
F: FŰRÉSZ
H: HOLOKÁRTYA, MELLETTE EGY AUTOMATA
K: KREDITKÁRTYA
VÁROS:
E: EMBER (ROSSZ A MEMÓRIÁJA)
M: KÉZI MŰANYAG-OLVASZTÓ
H: HOLOTERMINÁL
GYÁR:
P: OXIGÉNPALACK
MŰANYAG ÚT 2.:
K: KULCS
TRANSZFORMÁTORHÁZ:
R: SZERELŐRUHA
K: KAPCSOLÓTÁBLA
CSATORNA:
X: HA ITT MEGYÜNK KI, MEGSÜT AZ ENERGIAPAJZS
BÁZIS:
Ő: ŐR
J: TŰZJELZŐ
T: TERMINÁL
EGYÉB JELÖLÉSEK:
-: AJTÓ
+: ZÁRT AJTÓ

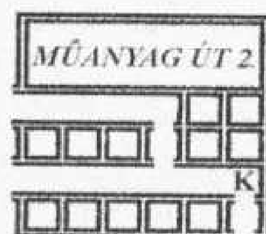


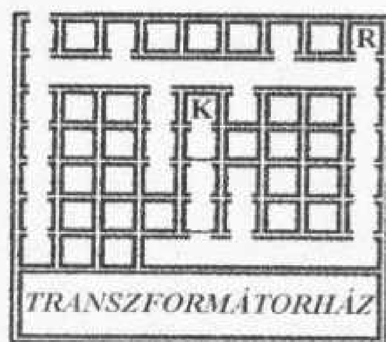


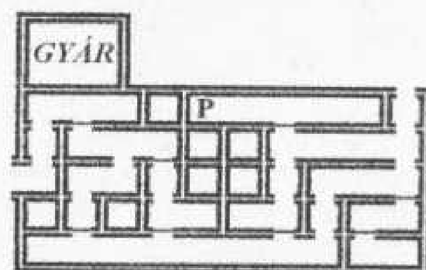


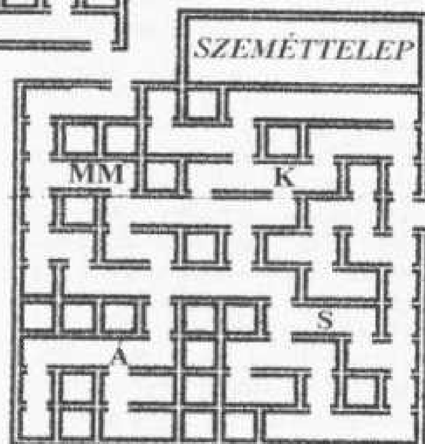


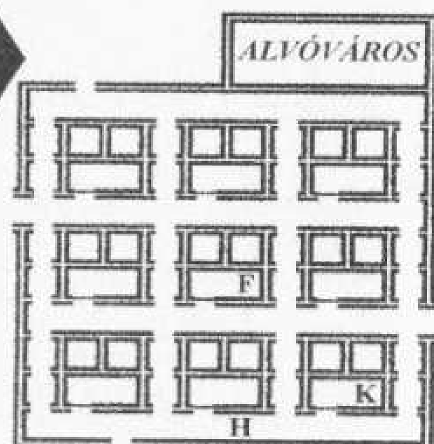


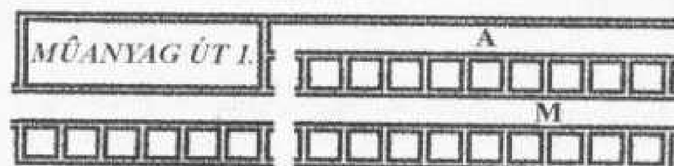












WASTED TIME

T É R K É P E K

KÖZKÍVÁNATRA

SIM CITY

(C64, Amiga)

Valamelyik CoV-ban már volt egy ismertető erről a kellemes, bár meglehetősen szokatlan témájú stratégiai játékról, de úgy érezzük, hogy megérdemel egy nagyobb leírást is. Egy személyben játszhatunk Fővárosi Tanácsot, APEH-et és rendőrséget (*Együtt a "Szentháromság"! — CoVboy*) — ha valaki esetleg sokat szentségelne, hogy évek óta egy nagy lyuk van az utca közepén a háza előtt, az próbáljon egy kicsit játszani a *SIM CITY*-vel és elég gyorsan rádöbben, hogy miért nem akar már betömődni az a lyuk... Ennyi akkor elég is bevezetőnek (vagyis helyette...), inkább nézzük a leírást. Bejelentkezés után városjelző táblát láthatunk, a rajta lévő három ablak közül választva kezdhetjük el a játékot:

START NEW CITY: Új játék kezdése egy — a program által véletlenszerűen generált — fantáziaföldrészen. A képernyőn megjelenik a teljes föld térképe, amit ajánl a program. A GAME LEVEL alatti három ikon valamelyikére clickelve kiválaszthatjuk a nehézségi fokozatot (egyelőre annyiban különböznek, hogy 5, 10 vagy 20 ezer dollárral kezdjük-e a játékot — a keményebb játékban később sűrűbbek lesznek a "huncutságok"). A CITY NAME feliratra clickelve új nevet adhatunk a leendő városnak (*Például CoVboygrád? — "Netudki"*). Ha a megajánlott térképet elfogadjuk, clickeljünk a USE THIS MAP ikonra, ha újat akarunk csináltatni, a GEN NEW MAP-ot válaszszuk. A játék újonnan gyártott várossal a végtelenségig tarthat (odáig nem játszottunk vele, a 88. évnél betelt a térkép...). A cél roppant egyszerű: minél előbb elérni a metropolisz nagyságot (több, mint 100.000 lakos), miközben azon kell lenni, hogy a lakosságnak minél kisebb százaléka legyen elégedetlen az adókkal, a bűnözéssel, stb. (nem árt teljesíteni az egyéb kívánságaikat sem). Bővebben ld. később, erről szól ugyanis a leírás...

LOAD A CITY: Egy korábban kimentett állás betöltése. A játékállások a Scenario directoryban vannak.

SELECT SCENARIO: A programban lévő valódi (már felépült) városok valamelyikének irányítása valamilyen konfliktushelyzetben. Ezután 8 város közül választhatjuk ki, hogy melyikkel akarunk játszani. Valamelyik választása után a képernyőn megjelenik, hogy a kiválasztott várost melyik esztendőtől kezdve kezdjük irányítani, mennyi ideig tart a megbízatásunk és milyen problémákkal kell szembenéznünk:

Dullsville (1900): Ez egy születő város, gyakorlatilag kezdő játékosoknak való, akik nem maguk akarják a városukat felépíteni a semmiből, hanem egy már készet akarnak fejleszteni. A feladat itt az, hogy 30 év alatt virágzó metropoliszt (100.000 főnél nagyobb lélekszámú várost) csináljunk Dullsville-ből.

San Francisco (1906): Az áprilisban bekövetkező földrengésből kifolyólag tűzvészek törnek ki a városban (valamint néhány gyár felrobban). Elsősorban tűzoltóállomások építésével kell foglalkoznunk (kezdéskor szinte nulla a tűzvédelem), majd azután hozzáfoghatunk az újjáépítéshez (különös tekintettel a rendőrség fejlesztésére). 5 éves határidőt kapunk.

Hamburg (1944): A szövetséges légierő a II. Világháborúban gyújtóbombákkal bombázza a várost. Meg kell fékeznünk a tűzvészeket, majd a háború befejezése után hozzá kell fognunk az újjáépítéshez (a rendőrség is fejlesztendő, valamint a kereskedelemhez repülőtér építésére is szükség van). 5 évnyi játékot figyel a program.

Bern (1965): Itt a közlekedéssel van elsősorban a gond, mert a helytelen várostervezés miatt a közlekedés a belvárosban teljesen bedugult (a város keleti részén vannak a gyárak és az üzleti épületek, a nyugatiban pedig a lakások — az útrendszer jól volt megtervezve, csak az épületek elhelyezése nem jó). 10 évet kapunk, hogy helyrerázzuk a közlekedést: az utakat némileg tehermentesítő vasúthálózatot kell kiépítenünk a város körül, a belvárosban pedig néhány épület helyére utat építeni és mindenekelőtt: több hidat csinálni).

Tokyo (1957): Egy nagy őshüllő (Godzilla névre hallgat a drága) mászik ki a Tokiói-öböl vizéből, akit meglehetősen zavar a mellete fekvő város bűze. Ezért kissé letapossa az ipari negyedet — ebből persze némi tüzek is származnak... 5 évünk van, hogy a pusztítás után újjáépítsük a várost.

Detroit (1972): Itt a bűnözéssel fog meggyűlni a problémánk: "az autógyártás fővárosa" a bűnözés melegágya lett. 10 évünk van rá, hogy megfékezzük a bűnözőket (telepítenünk kell néhány rendőrállomást).

Boston (2010): A város nukleáris katasztrófa áldozata lesz. Egy külvárosi nukleáris reaktor felrobbanása radioaktív anyaggal borítja el a város déli részének közepét — ez elég bunkó dolog tőle, mert ezt a szemetet bulldózerrel sem tudjuk eltakarítani (szóval a fertőzött területekről le is mondhatunk). 5 évünk van, hogy úrrá legyünk a helyzeten és átszervezzük a város iparát és lakosainak elhelyezését.

Rio de Janeiro (2047): A sarkvidékeket borító jégpáncélból leváló jéghegyek elolvadása a tenger szintjének megemelkedését okozzák a 21. század közepére. A város tengerparti részén árvíz tör be (és nem is nagyon akar megállni, csak egy idő után) — a kissé elmocsarasodott várost 10 év alatt kell nadrágba ráznunk...

A megadott időpontok nem feltétlenül a játék végét jelentik, csak azt, hogy a gép ekkor fogja kiértékelni, hogy mit műveltünk eddig. A cél nagyjából ugyanaz, mintha saját várossal játszanánk: a felmerülő nehézségek leküzdésén kívül azon kell lennünk, hogy fejlesszük a város iparát és kereskedelmét, valamint növeljük a lakosságát (természetesen figyelemmel kell lennünk a lakosság problémáira is, úgymint adó, bűnözés, pollució, stb. — ld. később). Ha ez sikerül, a megadott határidő lejártával megjelenik a képernyőn egy szöveg, amely arról tájékoztat, hogy hatalmas tudásunk a várostervezésben azt eredményezte, hogy megkaptuk a város kulcsait. A helyi lakosok szobrokat emelnek a dicsőségünkre és a mi nevünket adják elsőszülöttjeiknek, valamint érdeklődnek, hogy miért nem indulunk a kormányzóválasztáson. Ha kevésbé jártunk sikerrel, akkor a játék sajnos véget ér, mert a feldühödött csőcselék — a kedves mamánk vezetésével — megtámadja a "rezidenciánkat" (javasolják, hogy nem ártana elolvasni a gyári kézikönyvet is...)

Valamelyik opció választása után bejelentkezik a játék. Ennek a legnagyobb része a játékképernyő, ami a választott helyszínünk egy darabját mutatja. Ezt mintegy ablakot mozgathatjuk a területen: ha az egérrel valamelyik irányban elhagyjuk a játékképernyőt, akkor az ablak automatikusan abba az irányba mozog. A képernyő jobb oldalán látható az ikonsor, amellyel a különböző építkezéseket irányíthatjuk (az alsó kettő az információs lap éa a grafikonok megjelenítésére szolgál). A képernyő felső két sora a parancssor és az üzenetsor.

Parancssor

A parancssor bal oldalán látható a városunk neve, középen pedig a jelenlegi időpont és az aktuális évben még rendelkezésre álló pénzünk mennyisége. Ha ebbe a sorba mozgatjuk az egeret és a jobb gombbal clickelünk, akkor néhány pull down-menü jelenik meg, amelyek az alábbi pontokat tartalmazzák (a menük jónéhány pontja a billentyűzetről is elérhető egy billentyű — a jobb oldali Amiga nyomva tartása melletti — lenyomásával. Csak a billentyűket fogjuk felsorolni, az Amiga billentyűt mindenki automatikusan értse hozzá):

FILE: file-műveletek. Ha tölteni akarunk, de a jelenlegi játékban már történt valamilyen módosítás, akkor a program érdeklődik, hogy elmentse-e azt.

ABOUT...: A játék copyright üzenete.

START NEW CITY: Új játékot kezdhetünk vele a program által generált helyszínen.

PICK SCENARIO: A beépített városok (Dullsville, stb.) valamelyikének elkezdése. A '*P*'-vel is ugyanez érhető el.

LOAD CITY: Egy kimentett állás betöltése. A játékállások a Scenarios directoryban vannak, oda is mentsük őket. Azonos az '*L*' megnyomásával.

SAVE CITY: A jelenlegi állás kimentése. Azonos az '*S*' megnyomásával.

QUIT OUT: Kilépés a játékból.

EDIT: Ez csak egy pontot tartalmaz, az UNDO-t (azonos a '*Q*' megnyomásával). Az UNDO törli az utolsó lépést, de csak akkor, ha ez valamilyen épület építése volt (tehát utat, vasutat, bulldózert, stb. NEM!)

OPTIONS: különféle automatikus funkciók beállítása, a bekapcsoltakat pipa jelzi.

AUTO BUDGET: Az új évben a program automatikusan a legutoljára beállított adózási és pénzelosztási paramétereket veszi alapul. Ne kapcsoljuk be!

AUTO BULLDOZER: ha bekapcsolt állapotban van, akkor valamilyen építkezésnél a program automatikusan eltünteti azokat a terepakadályokat (erdő, romok, stb.), amelyeket egyébként bulldózerrel el kellene tüntetni. Természetesen ilyenkor levonja a bulldózerhasználatért járó díjat is (egy karakternyi területért 1$). Természetesen ha a területen valamilyen építmény már áll, akkor az autóbulldózer nem él.

AUTO GOTO EVENT: A program automatikusan arra a területre áll, amelyikről az üzenetsorban megjelenő információ szól. Nagyobb városoknál célszerű kikapcsolva tartani, mert elég idegesítő, ahogy ide-oda ugrál a képernyő...

SOUND ON: A hang ki/bekapcsolása. Amúgy sincs sok...

GAME SPEED: Az idő telésének gyorsasága. Alapállapotban FAST, de célszerű FASTEST-re állítani. Az idő telését a felső sorban lévő dátumon is konstatálhatjuk: ha a térképen vagyunk, akkor mindig nagyon lassan telik, viszont nagyon gyors, ha a képernyőre bármilyen információt (grafikonok, stb.) hívtunk be. Ha az egeret abszolút nem mozgatjuk, akkor az pause-nak felel meg.

POWER BOLTS: Ha be van kapcsolva, akkor villogó nyilat láthatunk azokon az építményeken, amelyek nincsenek bekötve az elektromos hálózatba. Ne kapcsoljuk ki, mert ez fontos információ: egy épület csak akkor "működik", ha el van látva árammal!

DISASTERS: különféle nehezítések kérése, az már nem választható, amelyik éppen aktuális (ha nem valamelyik beépített feladattal játszunk, akkor mindegyik ki van kapcsolva).

FIRE: tűzvész. Jól kiépített tűzoltóállomás-rendszerrel védekezhetünk ellene. (ld. Hamburg)

FLOODING: Árvíz. A város vízparton fekvő területeire betör a víz (ld. Rio de Janeiro).

TORNADO: Tornádó. Romba dönt néhány házat és tűzvészek ütnek ki tőle.

AIR DISASTER: Levegőmérgezés. Csak ha van nukleáris erőmű — ilyenkor radioaktív sugárzással borítja el a környéket (ld. Boston)

EARTHQUAKE: Földrengés. Néhány tűzvész lesz belőle (ld. San Francisco).

MONSTER: Szörny. A vízből előjön a Godzilla nevű őshüllő és tűzvész kíséretében letapossa a város egyik negyedét (ld. Tokyo)

WINDOW: Itt a várossal kapcsolatos néhány fontos információ kapott helyet.

BUDGET: Az adóztatás és a pénzelosztás szabályozása (azonos '*B*' megnyomásával) a megfelelő felirat melletti nyilakkal. Mivel pénzforrásunk az adóztatásból származik és a pénzelosztásnak megfelelően működik a rendőrség, tűzoltóság és az útkarbantartók (a fennmaradó összeget költhetjük újabb építkezésekre), ez nagyon fontos! Ha az AUTO BUDGET funkció ki van kapcsolva (és úgy legyen), akkor az új év kezdetén mindig automatikusan megjelenik ez a kártya, ahol beállíthatjuk a következő évre vonatkozó paramétereket. A felső sorban a TAX RATE (0-20%) százalék mutatja, hogy az év végén mennyi adót fogunk beszedetni (ha az év folyamán 6% felett van, akkor az már általában elégedetlenséget és a városból történő elvándorlást szül). A COLLECTED mutatja,

hogy az elmúlt évben összesen hány dollár folyt be az adózásból, ez értelemszerűen annál nagyobb, minél nagyobb a lakosság). A FIRES, POLICE és TRANSIT feliratok mutatják a tűzoltók, a rendőrség és az útkarbantartók költségvetését. Az első oszlopban látható szám jelzi, hogy összesen mennyit igényelnének, a második oszlopban, hogy mennyit fognak kapni, a harmadik oszlop pedig az előző kettőnek a százalékos arányát jelzi (vagyis a hatékonyságukat). Minden egyes tűzoltó- és rendőrállomás rendszerbe állítása +100$ jelent a költségvetésükben (ha megadjuk nekik...), az útkarbantartók igénye az út- és vasúthálózat építésével egyenes arányban növekszik (általában ez fog a legtöbbe kerülni). A TRANSIT-ot és a rendőrséget lehetőleg mindig tartsuk 100%-on, mert nem kielégítő működésük az utak gyors megrongálódását (rossz közlekedés, forgalmi dugók) illetve a bűnözés növekedését fogják eredményezni (mindkettő elégedetlenséget okoz a lakosságban, amiből alacsony vagy negatív népességnövekedés következik). Ha nincs kikötőnk vagy repterünk és egyik nehezítés sincs bekapcsolva, akkor a tűzoltóság költségvetése 0% is lehet, mert tűz csak a nehezítések vagy hajó- illetve repülőgépkatasztrófa esetén üthet ki. A költségvetések módosítása nem az aktuális, hanem a következő évre vonatkozik. A CASH FLOW mutatja az összeget, ami az előző évben befolyt adókból az előbb említett három költségvetésre fordul, a PREV FUNDS pedig az előző évből megmaradt pénzünket — a CURRENT FUNDS a kettő összege, vagyis a jelenlegi évben rendelkezésre álló pénzösszeg. A GO WITH THESE FIGURES ikonra clickelve visszaléphetünk a játékba (ha időközben új év kezdődik, akkor ez automatikusan is megtörténik, mert a kártyák behívása alatt az idő folyamatosan telik!)

Egy hasznos tanács: egy kis "programhiba" alkalmat ad egy kis csalásra, könnyítésre. Ha az AUTO BUDGET ki van kapcsolva, akkor az év elején megjelenő adózási kártyát "holt időnek" tekinti a program. Ezen állítsuk nullára az adó százalékát (a nép azt hiszi, hogy egész évben nem fog adózni), költsük el az összes pénzünket valamilyen építkezésre, majd a különböző kártyák behívogatásával töltsük el az időt decemberig (vigyázat, át ne csússzunk a következő évbe!). Decemberben hívjuk be az adózási kártyát és állítsuk az adót 20%-ra. Kapcsoljuk ki a kártyát és töltsük el az időt valamivel az év végéig. Ekkor automatikusan ismét megjelenik az adólap, jelezve, hogy az adószedők beszedték a maximális adót — azonnal vegyük vissza az adót 0%-ra (szükség szerint módosíthatjuk a költségvetéseket) és kapcsoljunk vissza a játékhoz. Decemberben kezdhetjük az egészet elölről... A módszerrel mindig maximális adót szedhetünk be és mégsem fog soha senki sem elégedetlenkedni az adók miatt!

EVAL: Ez egyfajta eredménykijelző, ezen láthatjuk az elmúlt évi ténykedéseink értékelését (az '*E*'-vel is behívható). Célszerű minden évben megnézni. Az OPINION felirat alatt látható százalékos arányban, hogy a múlt évi működésünket a program mennyire értékelte normálisnak (80% YES már dicséretes dolog). Alatta látható a lakosság 4 fő problémája (PROBLEMS), amelyeket idén orvosolni kellene (különben népességcsökkenésre számíthatunk). A 10% alatti problémák nem kívánnak azonnali megoldást, ezekkel nem szükséges még foglalkoznunk. A problémák és kiváltó okaik a következők lehetnek:

HOUSING: Lakások. Az újonnan épített lakások nincsenek arányban a népesedés ütemével (*Hm, ezt mintha már hallottam volna valahol... — CoVboy*). Építsünk néhány új lakást.

CRIME: Bűnözés. Nem megfelelően kiépített rendőrségi hálózat vagy a rendőrök nem kaptak elegendő pénzt a költségvetésben. Építsünk rendőrséget arra a helyre, ahol magas a bűnözés.

TRAFFIC: Közlekedés (általában a belvárosban tapasztalható állapotok vagy — folyó két partjára települt városnál — a kevés híd miatt). Rosszul vagy nem megfelelően kiépített úthálózat vagy a TRANSIT-re nem jutott elég pénz és megrongálódtak az utak. A probléma megelőzhető, hogy ha minden új épületet úttal veszünk körbe és a vasúti közlekedéssel ügyesen kombináljuk a közútit. Nagyobb városoknál a belvárosban lesznek problémák — itt likvidálhatunk kevésbé fontos épületeket és utat építhetünk a helyükre.

TAXES: Nem tetszik a népnek a sok adó. Az említett trükköt alkalmazva ez nem fordulhat elő.

POLLUTION: Levegőszennyezés. Túl nagy ipari negyedek okozzák, de nem nagyon kell vele foglalkozni, mert a nép legfeljebb átköltözik a város másik részére (az elnéptelenedett részre pedig lehet üzleti épületeket telepíteni).

FIRES: Tűzvészek. Nincs jól kiépített tűzoltóság vagy nem kaptak pénzt és az egyik városrész éppen ég (csak akkor lehetséges, ha van nehezítés bekapcsolva vagy pedig építettünk repülőteret vagy kikötőt).

JOBS: Munkalehetőség. Túl kevés a gyár.

A POPULATION felirat alatt látható a város népessége az elmúlt év végén, a MIGRATION a népességnövekedést mutatja (negatív érték természetesen elvándorlást — és kevesebb adóbevételt! — jelent). A VALUE a teljes város értékét mutatja dollárban (nem érdekes...). A CATEGORY a települési besorolást jelzi, amely a lakosság számából következik (VILLAGE: falu, 0-2.000 lakos; TOWN: község, 2-10.000 lakos; CITY: város, 10-50.000 lakos; CAPITAL: nagyváros, 50-100.000 lakos; METROPOLIS: 100.000 lakos felett). A GAME LEVEL-nél látható, hogy a játék elején milyen nehézségi szintet állítottunk be. Az alsó sorban látható az eredményünk (CURRENT mutatja 0-1.000 között, kezdetben 500), amelyet az iménti adatok alapján számol ki a program, a CHANGE jelzi a változást az elmúlt évhez képest.

MAP: A városunk kicsinyített képe jelenik meg a képernyőn (megegyezik az '*M*' megnyomásával vagy az ikonok közül a bal alsó sarokban lévőnek a választásával). A helyszín képét mutató ablak alatt lévő ikonok választásával információkat kérhetünk a városban uralkodó viszonyokról. A jellemzők mértékének ábrázolásához a város képe melletti színkódokat használja a program. Az utoljára látott részt egy keret jelzi, amelyet a bal gombbal clickelve

mozgathatunk is (így gyorsabban mozoghatunk a területen, mint a játékképernyőt mozgatva). Az ikonok az alábbi információkat mutatják:

CITY FORM: A város formáját jelzi.

TRANSIT: Az út- és vasúthálózatot mutatja.

POPULATION: A népesség sűrűségét mutatja a városban.

CRIME: A bűnözés nagyságát jelzi. Ez természetesen a rendőri ellenőrzéstől függ, de nagyobb mértékű bűnözésre számíthatunk az ipari negyedekben, a kikötőkben és a nagyon sűrűn lakott területeken.

LAND VALUE: A föld értéke. A beépített ipari negyedeknek semmi, az értékes területek a vízparton fekvő lakónegyedek és a vízen keresztül épített út és vasút (vagyis a hidak). Nem lényeges információ.

FIRE PROTECTION: A tűzoltóság hatékonyságát jelzi.

POWER GRID: Az elektromos hálózatot jelzi, kis fekete foltok mutatják azokat a helyeket, amelyek nem kapnak áramot.

ZONES: A város zónáit mutatja (zöld: lakás, kék: üzleti, sárga: gyár).

TRAFFIC: A közlekedés nagyságát jelzi, értelemszerűen nagyobb a fejlődő területeken és a belvárosban.

POLLUTION: A levegőszennyezés mértékét jelzi. Nyilvánvalóan ott a nagy, ahol egymás hegyén-hátán állnak a gyárak.

GROWTH RATE: A fejlődés mértékét jelzi, az újonnan épített területeken nagy, amíg el nem éri a maximális formát.

POLICE INFLUENCE: A rendőri ellenőrzés mértéke, ennek a függvénye a bűnözés. Ahhoz, hogy a lakók ne elégedetlenkedjenek a bűnözés miatt, az szükséges, hogy a város területén mindenhol legalább piros színt jelezzen a program.

GRAPH: az ikonok ki/bekapcsolgatásával grafikonos kijelzést kapunk különböző jellemzők növekedésének üteméről. Sorban: lakásépítés, kereskedelmi fejlődés, ipari fejlődés, bűzözés mértéke, a pénz értékének alakulása (az adóztatás függvénye) és a légszenynyezés mértéke. Behívható 'G'-vel vagy az ikonmenü jobb alsó ikonjának választásával is.

Az üzenetsor

A képernyő második sorában található üzenetsorban jelennek meg azok a problémák, amelyek év közben merülnek fel a városlakókban. Ha az AUTO GOTO EVENT be van kapcsolva, akkor a program automatikusan arra a helyre áll, ahol a probléma felmerült (ha ez nem köthető helyhez, akkor a helyszín bal felső sarkába vagy a közepére áll). Ha ez a funkció ki van kapcsolva, akkor az üzenetsor végén látható nyilacska választásával ugorhatunk arra a helyre, ahol az üzenetsorban látható utolsó probléma felmerült. A következő üzeneteket kaphatjuk:

A Monster has been sighted: Egy szörnyet láttak, jön Godzilla. Csak akkor, ha Tokyot játszuk vagy a menüben MONSTER-t kértünk.

A plane has crashed: Lezuhant egy repülőgép (ez tűzvészt is jelent a környéken). Általában a repülőtérre, az erőműre vagy a sűrűn lakott városrészekre szoktak lezuhanni — csak azért, hogy boldog legyen a játékos. Azután lehetséges, hogy repülőteret építettünk.

Blackouts reported. Check power map: Áramszünet van a város nagy részén. Az ismételt felszólítás ellenére sem építettünk új erőművet, de az építkezést folytattuk (új fogyasztók léptek be). Akkor most már építsünk egyet...

Brownout build another Power Plant: Áramingadozás van a városban (egyes épületek egy időre áram nélkül maradnak), mert a jelengi erőmű(vek) már nem bír(nak) elegendő energiát szolgáltatni a városnak. Építsünk új erőművet.

Citizens are upset. Tax rate is too high: Fellázadtak a városlakók, mert két egymást követő évben is 10% felett volt az adósáv. Az említett trükkel ez nem fordulhat elő.

Citizens demand a Fire Department: A városlakók tűzoltóságot szeretnének. Ha tudjuk, hogy egyelőre nem lehet tűz, nem fontos figyelembe venni.

Citizens demand a Police Department: A városlakók rendőrséget szeretnének. Nagyon nagy valamelyik részen a bűnözés, mert nincs a környéken rendőrség.

Commerce requires an Airport: A kereskedelem most már egy repülőtér megépítését kívánja. Megfelelően fejlett és elegendő számú üzleti épület esetén kb. a 70.000-es lakosság elérése után kapunk ilyen kívánságot.

Crime is very high: Nagyon magas a bűnözés. Nem kapott pénzt a rendőrség vagy nagyon rosszul van kiépítve.

Explosion detected: Robbanás történt. Gyárak szoktak ilyet tenni, általában valamilyen természeti katasztrófából kifolyólag vagy ha tűzvész tombol a környékükön. A robbanás után még nagyobb tűzvészt csinálnak.

Fire departments need funding: A tűzoltók pénzt kunyerálnak. Csak akkor, miután már van tűzoltóság és nem adunk nekik pénzt.

Flood reported: Árvizet jelentettek, valamelyik vízparti területen betört a víz. Csak ha Rio-ban játszunk vagy a menüben kértük.

Frequent traffic jams reported: Jó kis forgalmi dugók vannak a városban. Rosszul van kiépítve a közlekedési rendszer vagy nem kapott pénzt a TRANSIT és megrongálódtak az utak. Előfordulhat nagyon gyorsan fejlődő részen is.

Heavy traffic reported: Ugyanaz, mint az előbbi, csak fokozott formában. Nagyon nagy város belvárosában vagy túl kevés híd miatt fordulhat elő.

Inadequate rail system: Rosszul kiépített vasúti rendszer. Sokszoros "Heavy traffic" üzenet után jut erre az elmés következtetésre a program. Sürgősen olyan vasúti rendszert kell kiépíteni, amelyik kissé leveszi a terhet a közúti közlekedésről.

Major earthquake reported: Földrengés történt, lesz egy kis tűzvész is. Csak ha San Fransisco-ban játszunk vagy a menüből kértük.

More commercial zones needed: A játék elején, több üzleti épület építése szükséges.

More industrial zones needed: A játék elején, több gyári épület építése szükséges.

More residential zones needed: A játék elején, több lakóépület építése szükséges.

Police departments need funding: A bűnözéshez képest túl kevés pénzt kapott a rendőrség.

Population reaches ...: A népesség elérte a 2-10-20-50-100 ezret. Çgy jelzi a program, hogy a település magasabb kategóriába került.

Residents demand a Stadium: Focipályát akarnak a lakók. Ha már nagyon régóta kérik, akkor építsünk nekik egyet, mert esetleg visszaeshet a népesedés.

Roads deteriorating, due to lack of funds: Nem kapott pénzt a TRANSIT és elkezdtek tönkremenni az utak.

Shipwreck reported: Hajótörés történt. Csak azután kapjuk, hogy kikötőt építettünk. Jobb esetben a hajó csak valamelyik híd egy darabját viszi el, rosszabb esetben behajózik a városba a marhája, és ott tűzvészt csinál. Ez utóbbit természetesen mindig ott, ahol a leggyengébb (vagy nincs) a tűzoltóság hatékonysága...

Tornado reported: Tornádót jelentettek. Csak akkor, ha a menüből kérjük.

Ikonok

Mint eddig is látható volt, a játék teljesen ikonvezérelt — így van ez az építkezéseknél is. Az ikonmenüben választhatjuk ki, hogy milyen új épületet akarunk létrehozni (az aktuálisat zöld szín mutatja). Természetesen csak azok az építkezések választhatóak, amelyikre elegendő pénzünk van — az ennél drágábbakat jelző ikonokat a program "beszínezi". Bármilyen építkezéshez a bal gombra kell clickelnünk, a jobbon a bulldózer van. Az egér poziciójában mindig egy keret mutatja, hogy az aktuális építménynek mekkora helyre van szüksége. Nem építhetünk egymásra több építményt (kivétel utat vasútra és fordítva vagy bármit villanyvezetékre) vagy — épület esetében — nem lóghat bele a vízbe. Ilyen rossz próbálkozásokat a program figyelmen kívül hagyja és villant egyet a képernyőn. Ha az AUTO BULLDOZER nincs bekapcsolva, akkor a szárazföldi építkezéseknél előbb a bulldózerrel el kell takarítanunk az akadályokat (erdő, romok, stb.). Építhető a vízen keresztül út, vasút ("hidak"), de ezek pontosan ötször annyiba kerülnek, mint a szárazföldön. Az ikonmenü feletti részen látható az aktuális ikon megnevezése és az, hogy egy darab mennyibe kerül. Nézzük sorban az ikonok jelentését:

BULLDOZER: Egyszeri használata 1 dollárba kerül, egy karakternyi helyen lebontja azt a részt, ahova az egérrel mutatunk. Nagyobb épületek azonnal lebonthatók vele, ha a közepükre mutatunk vele (természetesen ilyenkor is ki kell fizetni az egész terület bontásáért járó díjat). Két esetben vesszük nagy hasznát: ha az ipari negyed mellett elnéptelenedik egy lakóház, akkor bontsuk le vele és építsünk a helyére egy üzletházat; ha valahol tűz üt ki a városban, akkor az égő rész(ek) mellett azonnal pucoljunk le mindent, hogy a tűz nehogy továbbterjedjen (persze ha az adott helyen a tűzoltók hatékonysága magas, akkor ez nem szükségszerű).

ROADS: Útépítés egy karakternyi helyen, egy darab 10 dollárba kerül. Újonnan felhúzott épületeket lehetőleg teljesen vegyük körbe úttal, de a lakónegyedet feltétlenül! Az útépítés vízen 50 dollárba kerül, de a vízen nem tudunk kanyart építeni (egy szinttel magasabbra kerül az út). A hidak néha felnyílnak — nem kell megijedni, csak utat engednek a hajónak (akkor is, ha nincs hajó...). A közúti és vasúti hálózat hosszának arányában növekszik a TRANSIT szükséges költségvetése.

LIGHT RAIL: Vasúti sín egy karakternyi helyen, egy darab 20$ (vízen át 100). A közlekedési problémákat elkerülendő, már a városépítés kezdetén kombináljuk össze a vasúti építést a közútival: ha rácsszerű felépítést képzelünk el, akkor legalább minden harmadik épületsorban lévő épületek oldalát érintve húzódjon vasútvonal. A vasúti közlekedés csak azokra az épületekre érvényes, ahova be van vezetve vagy amelyeknek oldalával párhuzamosan halad és érinti azt. A vasút keresztezheti a közutat és a villanyvezetéket, de nem építhetünk sínt oda, ahol valamelyik kanyarodik (ez fordítva is igaz). Ha már elég hosszú sínpárunk van, akkor nemsokára megindul rajta egy kis mozdony is (a kicsinyített térképen egy R betű jelzi).

POWER LINES: Villanyvezeték egy karakternyi helyen, egy darab 5 dollárba kerül. Az erőműtől el kell vezetnünk az áramot az egyik épülethez, majd a továbbiakban építendő épületeket egy már bekötött épülethez kell kapcsolnunk egy villanyvezetékkel. Nem szükséges villanydrót, ha az új épület közvetlenül egy már bekötött másik oldalához csatlakozik). Ha egy épület nincs bekötve az elektromos hálózatba, akkor nem is üzemel! (A lakás néha, de az sosem fog maximumra fejlődni) A bekötés után legalább egy hónapnak el is kell telnie ahhoz, hogy az épület üzemelni kezdjen.

PARKS: Parkosítás egy karakternyi helyen, á 10$. A megadott helyen erdő vagy szökőkút keletkezik — tulajdonképpen nincs sok haszna, de az emberek szívesebben költöznek be az ipari negyed mellett olyan épületbe, amely mellett park is van. Egy nagyobb parkos terület kis mértékben csökkentheti a légszennyezést is. Figyelem, az AUTO BULLDOZER nem bontja le az általunk parkosított részt, ha egy ilyen helyre mégis inkább építeni akarunk, akkor előbb külön bulldózert kell használnunk.

RESIDENTIAL: Lakóház 3x3 karakternyi helyen, darabonként 100 dollárért. Mielőtt elkezdenénk játszani, hívjuk be a lemezen található ZONE EVOLUTION CHART nevű önállóan tölthető programot: ebben egy képernyőn megvizsgálhatjuk a különböző típusú lakó-, üzleti- és ipari épületek fejlődési szintjének megfelelő ábrákat (természetesen ha valamelyik épület elérte a maximális fejlettséget, akkor nem fejlődik tovább). A lakóházat feltétlenül vegyük körbe útrendszerrel! Az emberek nagyon szeretnek a közvetlen vízparton lévő lakóházakban élni, ezekbe költöznek be a leggyorsabban és ezek fejlődnek a legnagyobb mértékben. További kedvelt hely a belváros (az épülő város elméleti középpontja) illetve azok a helyek, amelyek parkosítva vannak. Néha lakások helyett a népünk templomot vagy kórházat épít a lakónegyedből — ez nem baj, de ha a belvárosi közlekedés botrányos helyzete úgy kívánja, akkor nyugodt szívvel bontsuk le őket a bulldózerrel és építsünk a helyükre utat. Néha előfordul, hogy már lakott épület elnéptelenedik. Ennek két oka lehet: a légszennyezés az ipari rész szomszédsága miatt vagy a túl nagy bűnözés. Sebaj, a lakók majd átköltöznek egy másik helyre — bontsuk le az ilyen épületet és tegyünk a helyére utat vagy üzleti épületet.

COMMERCIAL: Kereskedelmi-üzleti épület 3x3 karakternyi méreten, 100$/db. Ilyet szinte mindenhova építhetünk, nagyon komálják a népek és a jó kereskedelem előmozdítja a városba történő bevándorlást is. Célszerű az ipari részt vagy két sornyi ilyen üzleti épülettel elválasztani a lakónegyedektől, hogy a bűz közvetlen szomszédsága ne zavarja a lakosságot

(egyébként is az üzlet az iparra épül). A lakónegyedekbe is építsünk ilyen épületeket, 6-7 lakóépületre mindig jusson egy üzleti. Feltétlenül telepítsünk még üzleti épületeket a kikötők és a repülőterek mellé.

INDUSTRIAL: Gyár 3x3 karakternyi helyen, darabonként 100 dollárért. Itt dolgozik a lakosság és ez szennyezi a levegőt. Lehetőleg ne tegyünk 15-20 gyárnál többet egy rakásra, — mert a légszennyezésen kívül — ez elég nagy galibát okoz a közlekedésben. Ilyenkor a város átellenes pontján kezdjünk el egy új ipari negyedet építeni, ez esetleg megoldhatja a belváros közlekedési nehézségeit (a város egyik fele az egyik, a másik fele pedig a másik ipari területen dolgozik). A lakosság nem nagyon szeret a gyárak közvetlen szomszédságában lakni a bűz miatt. Az ipari részeken sűrűbben kell telepítenünk a rendőrségeket, mert itt az átlagosnál mindig nagyobb bűnözésre számíthatunk. Ja, a gyárak jó szokása, hogy néha felrobbannak, ha valamilyen katasztrófa miatt előállott tűzvész eléri őket (még nagyobb tűzvész lesz belőle...)

FIRE DEPARTMENT: Tűzoltóság, ugyanakkora mint az eddigi épületek, 1.000 dollárba kerül (azonkívül minden egyes darab 100 dollárral növeli a tűzoltók költségvetését). Ha tudjuk, hogy nem lehet tűz, akkor nem fontos építenünk, de ha már van kikötőnk vagy repülőterünk, akkor célszerű elkezdeni építgetni őket. A feladatok valamelyikével játszva elsősorban a tűzoltóságot kell fejlesztenünk, mert a természeti katasztrófák általában tűzvésszel is járnak. Az új tűzoltóság hatása az áram bevezetése után kb. 3 hónappal fog jelentkezni. Ha tűz üt ki valahol, akkor a tűz eloltásának gyorsasága annak a függvénye, hogy milyen az adott területen a tűzoltók hatékonysága (de minimum 2 hónap). Gyengébb hatékonyságnál célszerű a tűz környékét a bulldózerrel teljesen letakarítani, hogy a tűz ne terjedjen tovább.

POLICE DEPARTMENT: Rendőrség, szintén 1.000 dollárért (+100$ a költségvetésükben). Elsődlegesen fontos az építésük, mert a magas bűnözés csökkenti a városba történő bevándorlást (a költségvetésük is legyen mindig 100%!). Egy metropoliszhoz legalább 16-18 rendőrség szükséges. Kb. akkor telepítettük jól őket, ha egy teljesen beépített, egy képernyőnyi helyen legalább kettőt látunk belőlük (de ez lemérhető a kicsinyített térkép színein is — a város területén legyen mindenhol legalább piros). A bűnözés a sűrűn lakott helyeken, ipari negyedekben és a kikötők környékén lesz magas. Egy új rendőrség az áram bevezetése után 3 hónappal kezd el működni.

POWER PLANT: Erőmű 4x4-es helyen, darabja 3.000$. Választása után ki kell választanunk, hogy nukleáris (NUCLEAR) vagy szénerőművet (COAL PLANT) akarunk-e építeni. Természetesen nukleárist válasszunk, mert annak a kapacitása sokszorosa egy szénerőműnek. Ha új várost építünk, akkor ez legyen a legelső épület (és lehetőleg ne a tervezett város kellős közepén...), mert ez fogja az áramot szolgáltatni a városhak. Egy nukleáris erőmű kb. egy 50.000 lélekszámú várost visz még el, ezután az üzenetsorban nemsokára jelzi a program, hogy új erőműre van szükség. Ha nem építünk újat, de a fogyasztók növelését tovább folytatjuk, akkor előbb-utóbb áramingadozás áll be egyes épületekben, majd az áram nagyobb részeken is teljesen kimarad (eredmény: nagy elvándorlás). Egy nukleáris erőmű építése után két szeneset építhetünk és csak azután lehet megint nukleárisat. Célszerű az első ipari negyedet is az erőmű közelében kiépíteni, hogy ne kelljen az áramot túl messzire vezetnünk.

STADIUM: Futballstadion 5x3 karakternyi területen, 3.000$ darabja. A lakosság már kb. a 15.000 fő elérésénél kérni kezdi — nem túl fontos az építése, de ha össze tudjuk spórolni rá a pénzt, akkor nem jön rosszul. Tök jó, meccs is van benne...

AIRPORT: Repülőtér egy 6x6-os területen, 10.000 dollárért (kissé drága, legalább 3-4 évi spórolás kell hozzá). Ha a kereskedelmi épületeket megfelelő számban építettük meg, akkor kb. 70.000 fős lakosság elérése körül merül fel először az igény rá. Építése után nemsokára repkedni kezd egy repülőgép és egy helikopter (a kicsinyített térképen A és H betű jelzi őket). Az utóbbi csak megfigyelő lesz, ő fogja jelenteni, hogy hol nehézkes a városban a közlekedés. Ha repülőteret építettünk, akkor gyors ütemben kezdjük el fejleszteni a tűzoltóságot is, mert 2-3 évenként egy-egy gép lezuhan és tűzvészt okoz a városban. Az első általában a repülőtérre szokott rázuhanni, tehát mellé feltétlenül tegyünk egyet! A félig leégett repülőtér is használható, ha még megvannak a kifutópályák (szóval nehogy lebontsuk a bulldózerrel, mert fuccsba megy a tízezrünk — majd eloltják a mellette levő tűzoltók). A repülőtér mellé telepítsünk számos üzleti épületet (gyorsan a maximumra fejlődnek) és lehetőleg rendőrséget is.

SEA PORT: Kikötő 5x5-ös területen, potom 5.000 dollárért. Talán mindenkinek sikerül magától is kitalálnia, hogy vízpartra kell telepíteni... Jót tesz az üzleti életnek, viszont nagyobb bűnözésre is számíthatunk (tehát mellé egy rendőrség is kellene). Miután van kikötő, egy hajó kezd el mászkálni a vizen (a kicsinyített térképen S betű jelzi). Már említettük, hogy a hajó néha katasztrófát okoz mert behajózik a városba (vagy elviszi valamelyik hidunk egy darabját), tehát nem árt a tűzoltóságot is fejleszteni.

Az alsó két ikonnal a kicsinyített térképet és a grafikonokat hívhatjuk be — már volt róluk szó korábban.

Ez lett volna a *SIM CITY* leírása. Természetesen nem lehet részletes megoldást adni hozzá, hiszen minden egyes játék más térképen és máshogyan zajlik — persze az eddigiekben adott tippeket nem árt megszívlelni. A fő cél az, hogy minél nagyobb várost hozzunk létre, a határ csak a csillagos ég (illetve esetünkben a térkép széle...). Gyakorlatilag a játéknak nincs is vége soha, kivéve azt az esetet, ha feladattal játszunk és elrontjuk.

A játék ugyan abszolút nem tűnik ki sem a grafikával, sem a hanggal és a zenével az Amiga-játékok közül (sőt, az utóbbi kettőből szinte semmi sincs), szóval aki nagy látványosságra vágyik, az inkább be se töltse. Viszont aki szereti órákig tornáztatni az agyát a masinája előtt, az bizonyára kellemesen fog szórakozni vele.

NEUROMANCER

(C64, Amiga)

A cyberpunk kifejezés kivételesen nem egy zenei stílust/társadalmi réteget jelöl, hanem egy meglehetősen újnak számító sci-fi irodalmi irányzatot. Ezt angolszász írók egy kis csoportja teremtette meg, élükön Mark Gibson-nal, a NEUROMANCER c. első cyberpunk regény szerzőjével. A stílus egy nem túl távoli jövőt rajzol meg és egy teljesen elidegenedett, elszámítógépesített társadalom utópiáját igyekszik az olvasók elé festeni, ahol mind a bűnözés, mind a bűnüldözés igen magas arányú és technikai szintű. Ebben a világban nyoma sincs azoknak a vízióknak és idealista képzelgéseknek, amely a hagyományos sci-fi irodalmat jellemzik: nincsenek engedelmes, minden munkát elvégző robotok és modern emberek, akik hófehér űrruhákban patyolattiszta folyosókon sétálgatnak. Ehelyett állandóan szemerkélő savas eső, végsőkig kizsarolt és szennyezett természet, szupermodern felhőkarcolók tövében fetrengő kábítószeresek, bandákba verődött, csodamotorokon száguldozó kegyetlen bűnözők, mindenbe beletörődő átlagpolgárok, elképesztően fejlett számítógépes adat- és információhálózatok tárulnak elénk. Azt a világot, amelyet a NEUROMANCER c. regény lefest, nem lett volna túl szívderítő számítógépes játékként feldolgozni, ezért az Interplay a játék feldolgozásakor inkább a humoros és bizarr részletekre helyezte a hangsúlyt. Meglehetősen érdekes elegy jött ki belőle, ami ugyan ötvözi magában az arcade- és adventure-játékok stílusjegyeit, mégis teljesen eredeti. A játék 2058-ban játszódik a Japánban, egy teljesen "elszámítógépesített" társadalomban, ahol az információs források crackelése mindennapos dolognak számít. A kisebb-nagyobb cégek, szolgáltató társaságok adatbázisai állandó célpontjai a cyberspace cowboyok (Rokon lelkek... — CoVboy) vagy más néven cyberpunkok betöréseinek (azaz crackelésének). A cyberpunkok garázdálkodásának köszönhetően a féltett software-eket a tulajdonosaik egyre erősebben igyekeznek védeni: a legális hozzáférést is password-ök nehezítik, a fontosabb adatokat és infokat pedig egy rejtett rendszerben, az ún. Matrix-ban tárolják (ezt nevezik másnéven cyberspace-nek). A Matrixot egy háló reprezentálja, ahol mátrix-szerűen (X/Y koordinátákkal jelölve), helyezkednek el az adatbázisok, amelyeket az egyszerűség kedvéért egy-egy mértani test szimbolizál. Az adatbázis védelmét egy sebesen pörgő jégpajzs (ICE) jelzi, amelyet a megfelelő software-ek bevetésével lehet megtörni. A törősoftware-ek — akárcsak a jégpajzs védekező műveletei — kis lövedékek formájában jelennek meg. Az adatbázisok védelmi rendszerének második lépcsői, az ún. AI-k (Artificial Intelligence: Mesterséges intelligencia), amelyek a jég esetleges feltörése után aktiválódnak és megpróbálják megvédeni az adatbázist. Ezek a játékban emberi arc formájában jelennek meg és gyakran beszélnek is hozzánk. A cyberspace-akciók az agyunk hálózatra csatlakoztatásával történnek, tehát a cyberspace-jelenetek az agyban létrejövő képzetek, amelyek valóságos eredményt hoznak: sikeres crackelés esetében hozzáférhetünk az adatbázisban lévő software-ekhez és infokhoz — peches esetben (pl. egy bivalyerős AI-vel történő találkozáskor) flatline-olunk. A flatline az az állapot, amikor az EKG/EEG-görbék már csak vízszintesen futnak, azaz a delikvens agyműködése egyenlő a nullával (gyakorlatilag kómás állapotnak, agyhalálnak felel meg). Ilyenkor nem kell elölről kezdeni a játékot, mindössze az agyunkat kell kickstart-olni, azaz újraindítani. Ezt Chin, a Body Shop tulajdonosa mindig automatikusan megteszi, szerény ellenszolgáltatásképpen pedig elveszi az éppen nálunk lévő készpénzt. Pénzt sokféleképpen lehet szerezni, amire szükségünk is lesz: az AI-k és a jegek semlegesítéséhez elsősorban ez szükséges. Egyrészt először is egy jó minőségű deck-et kell szereznünk (a minőséget itt is nagyon meg kell fizetni...), másrészt pedig minden deck-művelet (legyen az legális hálózati tevékenység vagy cyberspace-akció) pénzbe kerül. Ennyi egyelőre elég is lesz bevezetésnek, most ismerkedjünk meg a játék kezelésével.

Az irányítás roppant bonyolult tevékenység, mert be kell dugni hozzá egy joystick nevű elmés találmányt a PORT2-be (billentyűzetről 'K'/':'/'O'/'L'/'SPACE' vagy 'RETURN'). Az emberkével jelölt ikont választva mozoghatunk (újabb 'tűz' gomb megnyomás visszaadja a pointert), a többi ikon jelentése a következő:

M (MEMORY): A nálunk lévő pénz, a dátum, az idő és az energia szintje kerül kijelzésre a 'tűz' gomb megnyomására.

I (ITEMS): A nálunk lévő tárgyak listája, használatot a tárgy számának megfelelő billentyűvel vagy a kiválasztásával kérhetünk. Lapozás az 'M', kilépés az 'X' billentyűvel. A használat lehet OPERATE (működtetés), DISCARD (eldobás), GIVE (átadás valakinek) — ezeken kívül deckeknél ERASE SOFTWAREZ is létezik, amellyel a feleslegessé vált software-eket törölhetjük.

P (PAX): Belépés a Public Access System-be (ld. később).

T (TALK): Beszélgetés valamelyik szereplővel. Egy gondolatfelhőben megjelennek a szövegek, amiket éppen mondhatunk (váltogatás joy-jal, a megfelelőnél 'SPACE' vagy 'tűz'). Mások szövegeit szintén 'SPACE'-szel lökhetjük tovább — ha már nagyon unjuk a sok fecsegést, akkor be lehet kapcsolni az autofire-t is...

S (SKILLS): Ennek a választásával a korábban megszerzett és beültetett skill-chipek listája jelenik meg, amelyek közül kiválaszthatjuk, hogy éppen melyiket akarjuk használni.

R (ROMCHIP): a játék későbbi részén szerezhetünk ilyet. Ebben más (a játékban nem szereplő) cyberpunkok tudása van eltárolva, amelyet aktiválva hasznos dolgokat csinálhat nekünk (a cyberspace-ben önállóan is megszólal, ha figyelmeztetni akar valamire bennünket). A neve egyébként Dixie Flatline.

D (DOS): Csak a szokásos funkciók, mint load, save, new game és quit.

A PAX (Public Access System) használata: a PAX-ba bárhonnan beléphetünk, ahol van a falon PAX-booth (kékes színű terminál). A címkép után elméletileg be kéne írni a kívánt adatbázis elérési kódját, de — hála a FRONTLINE áldásos tevékenységének — elegendő bármilyen karaktert elküldenünk és bejelentkezik a PAX-"menü". A BANKING ACCESS INTERLINK egy bankszámla, ahonnan download-olhatunk pénzt a zsebünkbe, illetve upload-olhatjuk a nálunk lévő felesleges összeget. (Nem kell aggódni a sok szép "magyaros" kifejezés miatt: ha egyszer jó kedvünk lesz, majd egy ünnepi különszámban szinkronizáljuk a leírásunkat... — CoVboy) Itt van egyébként feltüntetve a BAMA ID-nk (a XXI. században ez divik személyi szám és igazolvány helyett) is, amelyet nem árt megjegyeznünk, mert később szükségünk lesz rá (mindig változatlan: 056306118). A BULLETIN BOARD egy üzenetrögzítő-szerűség, amellyel üzeneteket küldhetünk illetve vehetünk. Érdemes pofátlan módon elolvasni a másoknak szóló üzeneteket is, mert érdekes dolgokat tudhatunk meg belőlük.

Deck-ek használata: ha van nálunk deck és a jelenlegi helyszínen van cyberjack (sárga csatlakozó a falon), akkor behatolhatunk egy adatbázisba. Kezdetben csak egy UXB-nk van, ami nem alkalmas a cyberspace-be történő belépésre, ezzel csak COMLINK-et használhatunk. A COMLINK olyan program, amellyel beléphetünk valamelyik társaság adatbázisába (a nagyobb verziószám magasabb teljesítményt, további társaságok adatbázisainak elérését takarja, a legjobb a COMLINK V6.0). Mindenekelőtt használjuk a decket (OPERATE) és megjelenik egy ablak, amelyből letölthetjük a használni kívánt software-t, jelen esetben valamelyik verziószámú COMLINK-et. A COMLINK kéri az elérni kívánt adatbázis belépési kódját (LINKCODE), majd megjelenik a cég neve és következik a password begépelése. A password egyes vagy kettes szintű hozzáférést biztosít az adott adatbázishoz, ajánlott a magasabb szint használata. Miután elértük az adatbázist két dolgot tartsunk szem előtt: a SOFTWARE LIBRARY tartalmazza a számunkra fontos, lehívható programokat, valamint a pénzünk az adatbázis használatával eltöltött idővel arányban fogy. Az üzeneteket (BULLETIN, MESSAGES) természeten itt is érdemes elolvasni. A SOFTWARE LIBRARY-ban kiválasztott programot TRANSMISSION-nel (adatátvitellel) kapjuk meg (DOWNLOAD COMPLETE). Ha esetleg DECK INCOMPATIBLE üzenetet kapnánk, akkor a kiválasztott program nem felvehető darab. DECK IS FULL üzenetet kapunk, ha betelt a DECK memóriája — ilyenkor valamilyen software törlésével kell helyet felszabadítanunk. A nálunk lévő programok mennyiségének a deck-ünk kapacitása szab határt: az UXB deck kapacitása 5 RAM, azaz 5 db program fér el benne. Ebből is egyet lefoglal a

COMLINK hálózati software, tehát semmi esetre sem nevezhetjük magunkat egy két lábon járó softwareáruháznak. A teendő tehát nagyon egyszerű: mindig töröljük, ami nem kell és minél előbb vegyünk magunknak egy 25 RAM-os deck-et.

Cyberspace-akció: először is egy cyberdeck-et kell szereznünk (a triff kategóriájú deck-ek közül valamelyik), lehetőleg Samurai Seven vagy Ono-Sendai Cyberspace VII típusút és rendelkeznünk kell egy COMLINK V6.0 hálózati software-rel, mert csak ez biztosítja cyberspace elérését egy falon lévő cyberjack-en keresztül. A jobb oldali panelen lévő + jeleken sinusoló pont jelzi az EEG-hullámainkat (az agykéreg működését jelző elektromos jelek), ha a vonal piros vagy már csak vízszintesen fut, akkor flatline (vagyis beállt az agyhalál). A függőleges narancssárga csíkon lévő két fekete sáv a jég energiáját mutatja (ha 0, akkor megtörtük). Alul a háromszínű csíkon a vékony vonalak agyi energiánkat mutatják, amire nem árt figyelni, mert egyes jegek és főleg az AI-k igen durva ütéseket tudnak bevinni. Középen látható az üzenetablak, balra az ikonok pedig nagyjából megegyeznek az eddig megszokottal. Az ITEMS ikon a gyors crackelés érdekében ilyenkor kizárólag a nálunk lévő programokat mutatja, az EXIT ikonnal kiléphetünk a cyberspace-ből, az ERASE-zel pedig törölhetjük a feleslegessé vált stuffokat. A Matrix térbeli hálóként terül elénk, a koordinátákat és a zónaszámot az üzenetablak alatti ablakokban láthatjuk. A Matrix 8 zónára van felosztva és a zónahatárokat (eleinte) nem léphetjük át. A megfelelő zónákba így a megfelelő városrészben lévő cyberjack-re csatlakozva tudunk bekerülni (később, egy Easyrider nevű stuff beszerzése után már szabadon kóricálhatunk a cyberspace-ben is). Az adatbázisok a Matrixban nagy mértani testek képében jelennek meg: ha megközelítünk egyet akkor ENTER DATABASE? Y/N kérdést kapunk (Vajon mit jelenthet? — CoVboy). Ha belépünk, akkor láthatjuk a jeget az adatbázis körül forogni. 'X' billentyűvel távozhatunk, vagy megpróbálhatjuk megtörni a jeget. Ehhez először is lassítsuk le a jeget valamilyen Slow x.0 software-rel — a jég védekező programjai ettől lassabban repülnek (5.0-nál már csak vánszorognak) és a lassulás ideje alatt újabb támadósoftware-eket vethetünk be. Ilyenkor javasolt valamilyen vírus használata, amellyel akadályozhatjuk a jég belső adatforgalmát. A jég ilyenkor zöld színűre színeződik a vírus erejétől függő időre. (Figyelem! Egy vírus csak egyszeri bevetésre alkalmas, tehát lehetőleg legyen nálunk több is.) A vírus után vessünk be ICEBREAKER (jégtörő) programokat, lehetőleg minél nagyobb verziószámúakat és egymást követően mindig másikat. A csereberére azért van szükség, mert a használat rontja a törősoftware hatékonyságát, azaz minél többször vetünk be egyet, annál kisebb lesz a hatása. Ha megtörtük a jeget, akkor szétporlad és szabad az út. Ilyenkor néha egy AI-ba botlunk bele, amelyeknek a kiirtásához általában valamelyik skill-ünket (tudásunkat) célszerű felhasználnunk az adott AI gyenge pontja szerint. A különféle skill-jeink úgy lesznek egyre magasabb szintűek, ahogy egyre több adatbázist törünk meg — AI-k ellen csak akkor támadjunk, ha a skillek már elég magas szintűek. Skill upgrade-re (tudásfejlesztés) mód van egyébként máshol is, némi készpénz fejében.

További hasznos tanácsok töréshez: ha infot akarunk a jégről, akkor vessünk be egy Probe x.0-t, amely a jégről visszapattanva információt hoz arról, hogy milyen erős a jég, van-e AI, stb. Törés közben különféle károsodások is érnek bennünket: ha eltalál bennünket egy ellensoftware, akkor az leveszi az energiánkat. Ha az energia már vészesen leapadt, akkor használjunk egy Armorall x.0-t, amely teljesen felnyomja az energiánkat (a verziószám mutatja, hogy egy crackelés alatt hányszor használhatjuk). Nagyobb ütésváltások után nem árt kilépni a cyberspace-ből és addig pihenni, amíg az energiamutató visszaáll 2.000-re (ilyenkor a jég vagy az AI energiája is visszaáll). Ez alatt az idő alatt sérült software-inket ápolgathatjuk (ha törés közben a képernyő beremeg, ez jelzi, hogy valamelyik software megsérült — az ITEMS listán egy mínusz jelzés jelenik meg mellette). Az ápoláshoz egy elég jól felfejlesztett DEBUG chip-re van szükségünk: válasszuk ki a skill-listáról, majd a megjelenő programlistáról jelöljük ki a sérülteket. A javítást a chip automatikusan elvégzi — ha mégsem, akkor még fejlesztenünk kell. Sérült programokkal ne lépjünk be a cyberspace-be!

Ennyi egyelőre elég is lesz bemelegítésnek, most visszakanyarodhatunk a történethez: az AI-k a cyberspace-ben egyre nagyobb önállóságra és hatalomra tesznek szert, majd megindul közöttük a háború. Két tábor alakul ki: az egyik a Greystoke, a másik pedig a Neuromancer nevű AI köré szerveződők csoportja, akik mindketten a Matrix feletti teljes uralomra törekednek. Időközben Chiba City (ez a város a játék helyszíne) cégeinek adatbázisait egyre több cyberpunk kezdi dézsmálgatni. Az AI-k erősödése miatt viszont az utóbbi időben egyre többen hagyták ott a fogukat a cyberspace-ben. Számunkra is elég sok üzenetet küldenek, amelyekből kiderül, hogy csekélységünkre is nagyon számítanak a veszélyes védelmek feltörésében. Különösen egy Matt Shaw nevű cyberpunk üzen sokat, de az, hogy tulajdonképpen kicsoda ő, csak a játék végén fog kiderülni... Az általános feladatunk tehát az, hogy beszerezve a szükséges felszereléseket (megfelelő minőségű deck, felfejlesztett software-ek és skill-ek) utánajárjunk a cyberspace-ben történő különös eseményeknek. Mielőtt belevágnánk a dologba, egy megjegyzés: senki ne számítson "Így-Tudsz-Gyorsan-Végigrohanni-A-Játékon"-típusú lépésről-lépésre megoldásra, mert akkor CoVboy Postát is kiszorítottuk volna az újságból... (Tiltakozom! — CoVboy) Tehát most egy nagy tipphalmaz következik, amellyel a játék könnyen végigjátszható:

Miután már órák óta szendergünk a CHATSUBO BAR-ban egy tál szintetikus spagettiban, ideje lenne magunkhoz térni. Ratz, a tulaj fizetésre szólít fel bennünket, de csak 6 dollár van nálunk (chipben), tehát lépjünk be a PAX-ba és szedjünk le az Access Banking Interlink-ről $2.000-et (több nincs is rajta), majd kilépés után vegyük elő a tárgyak közül a $-t és adjunk Ratz-nak 46-ot. Ezután távozhatunk is — ide sem jövünk többet, mert a bárt hatóságilag bezárják (tömeges spagetti-mérgezés miatt...). A lawbot (törvényrobot) ránkszól, hogy kotródjunk innen. Legyünk jó fiúk és engedelmeskedjünk: menjünk a Microsofts-ba és kérdezzük meg Larry Moe-tól, hogy mit tud a COPTALK-ról. A válasza nagyon egyszerű: eladásra kínál egy ilyen típusú chip-et. Vegyük meg tőle, majd szedjük elő a tárgyaink közül és ültessük be a fejünkbe (OPERATE). A COPTALK-kal a DONUT WORLD-ben lévő rendőrből húzhatunk ki információkat (egyébként letartóztat bennünket), a chip-et fejlesztve további infok érkeznek tőle. Menjünk át a SHIN'S PAWN SHOP-ba és közöljük Shin-nel, hogy most nincs nálunk pénz, majd később visszafizetünk mindent. Erre kidob bennünket az UXB deck-ünkkel együtt, amiért viszont nem kell fizetnünk (ez ugyanis egy zálogház volt...). Menjünk most a GENTLEMAN LOSER-be. Shiva közli velünk, hogy van valamije a számunkra — feleljük azt, hogy bármi is az, reméljük, hogy nem fertőző (Whatever is...). Shiva válasza után mondjuk meg, hogy a CRYPTOLOGY chip-re gondol és meg is kapjuk tőle, mintha megvennénk, csak nem kell érte fizetnünk (pontosabban 0 dollárt kell fizetnünk). Egy lame chip minden igazi cyberpunkot virágos jókedvre derít, tehát folytassuk a csevegést: kérdezzük meg, mit tud GUEST PASS-ról és megkapjuk tőle azt is (ez a meghívókártya jól jön majd a MATRIX RESTAURANT-ben). Itt vehetünk még HARDWARE REPAIR chip-et (szervizchip), mert az UXB gyakran bedöglik (HARDWARE FAILURE). Egy ezredes az ára, de az sem baj, ha nem vesszük meg a chip-et: esetleges hiba esetén csak ismételjük meg a belépést. Lépjünk be a CHEAP HOTEL adatbázisába (hál'istennek Shin, a stokiból benne hagyta a COMLINK 1.0-t) 2-es hozzáférési szinttel (COCKROACH) és EDIT BILL, hogy a balansz nulla legyen. Ezután rendelni fogunk a hoteltől (ORDER ROOM): egy adag kaviárra lesz szükségünk. Ezután ismét EDIT BILL, hogy ezt a költséget is nullára redukáljuk (ha nem lenne világos valakinek, akkor most éppen loptunk vagyis töröltük a tartozásunkat: egy fityingbe sem kerül a dolog). Ha kedvünk szottyan egy kis "agytornára" (csak egy idevágó szóvicc volt, hihi), akkor a REGULAR FELLOWS-ból lemásolhatjuk a BATTLECHESS 2.0 programot (Egy kis Interplay-reklám, hm? — CoVboy). A WORLDCHESS adatbázisba belépve játszhatunk vele egy-két partit — a nyertes játszmáért 250 dollár üti a markunkat.

Menjünk át a Cheap Hotel-be, ahová elég belépnünk és már nálunk is a kaviár (egyébként kidobnának, mert nem rendeztük a számlánkat). A kaviárnak

CRAZY EDO'S-nál vesszük hasznát, mert Edo annyira örülni fog neki, hogy letölt nekünk egy COMLINK 2.0-t a deckbe (a CHEAP HOTEL-be visszatérve használjuk is egyből a deck-et és töröljük le a feleslegessé vált COMLINK 1.0-t — vagy például adjunk fel hirdetést a CoV-ban, hogy "Nemannyiraszuper hálózati software-emet 1 évnél nem öregebb Porsche 959-re cserélném."). Az új rendszerrel egyből be is léphetünk a PANTHER MODEMS-be, ahonnan lemásolhatunk egy COMLINK 3.0-t (2.0 törlendő). Ezután lépjünk be a SOFTWARE ENFORCEMENT AGENCY-be 2-es szintű eléréssel: innen lehívhatunk egy COMLINK 4.0-t és egy SEQUENCER 1.0-t. Ez utóbbi kedves kis jószág: majd generál nekünk password-öt ott, ahol éppen nem jut eszünkbe vagy nincs nyitva egy CoV mellettünk. Ugyanitt egyébként felnyomhatjuk 2-es szintre a COPTALK chip-et. Most szemétkedni fogunk egy kicsit, mert Larry Moe mindig megakadályozza, hogy bejussunk a boltja hátsó részébe: még mindig a COMLINK 3.0-val lépjünk be CHIBA CITY POLICE-hoz kettes szinttel (a továbbiakban mindenütt level 2 elérés, ha lehetőség van rá) és kérjünk WARRANTS LIST-et (a körözött személyek listája). Írjuk át bármelyik nevet Larry Moe-ra, a BAMA ID-je 062788138 (A FUJI ELECTRIC alkalmazottainak a listájában találtuk meg). Ez egy igen közkedvelt és tréfás cyberpunk játék, amit a XX. században "feljelentősdi"-nek vagy "lakossági bejelentés"-nek hívtak: a rendőrség szépen elhurcolja a derék Larry-t (Leisure Suit...? — CoVboy), aki most már nem tesz keresztbe nekünk. Most például rá lehet gyújtani vagy az se rossz ötlet, ha mentünk egy állást. Kicsit darabosabban folytatjuk tovább:

- Az E.S.F.A. adatbázisába belépve szerezhetünk 5.0-ás, a TOZOKU-ban 6.0-ás COMLINK-et.
- A METRO HOLOGRAFIX-ban skill után érdeklődve vehetünk DEBUG és ICE BREAKING chip-et, valamint joystick után tudakozódva vehetünk egy "Szent Joystick"-et. A joystick-et a HOUSE OF PONG-nál lévő szerzetes örömmel fogadja és ad helyette egy ZEN és egy SOPHISTRY skillchip-et (az AI-k ellen jól fognak jönni).
- JULIUS DEANE-nél vásárolhatunk PHENOMENOLOGY, PSYCHOANALYSIS és PHILOSOPHY skillchip-eket.
- A MATRIX RESTAURANT-ban vásárolhatunk LOGIC és SOFTWARE ANALYSIS skillchip-eket és upgrade után érdeklődve felfejleszthetjük 5 skill-ünket (természetesen egy százast kérnek cserébe/db).
- Ha van MUSICIANCHIP-ünk, akkor a ZION CLUSTER-ben zenéljünk egy kis dub-ot és ingyen utazhatunk a FREESIDE-ra.

Talán mindenkinek feltűnt idáig, hogy kissé költséges szórakozás Chiba Cityben cyberpunknak lenni (azonkívül nem ártana most már egy cyberspace-kompatibilis deck-et is beszerezni). Néhány tipp már volt eddig is (például a sakkozás) a pénzszerzésre, nézzünk tehát még néhányat:

- A BODY SHOP-ban eladhatjuk néhány testrészünket, amelyeket olcsó műanyag-pótlással helyettesítenek. Ez azonban nem ajánlatos, mert egyrészt kétszer annyiért lehet visszavásárolni, mint amennyiért eladtuk, másrészt az energiánk az eredeti 2.000-ről 840-re esik vissza és a cyberspace-ben úgy levernének minket, mint CoVboy a kalapját.
- Küldjünk üzenetet Armitage-nek a PAX-ban: lépjünk be, BULLETIN BOARD és SEND MESSAGE. Címzett: Armitage, üzenetnek elég az ID-nk ('RUN/STOP'-pal lehet elküldeni az üzenetet). Lépjünk ki, majd vissza a BULLETIN-be és nézzük meg az utolsó üzenetet, amit Armitage a nevünkre küldött. Máris megtudjuk, hogy máris átutalt a PAX-számlánkra 10.000 dollárt. ACCESS BANKING és szedjük le róla az egészet. Vigyázat! Armitage a MATRIX RESTAURANT elé hív bennünket, de oda csak 17-e után menjünk (előtte sem árt menteni), mert őt elkapták és minket is elvinnének a rendőrök, mint bűntársat. Ha tiszta a levegő, csak egy lawbot van a helyszínen, aki azt hajtogatja, hogy haladjunk tovább.
- Miután megvan a COMLINK 6.0, lépjünkbe a HOSAKA CORPORATION adatbázisába és töltsük le nekik, mert keresik. Ez 7.500 dollárt jelent nekünk. HOSAKA-tól még ne lépjünk ki: hívjuk le az alkalmazottak listáját (EMPLOYEE LIST) és az EDIT-tel szerkesszük át úgy, hogy valamelyik alkalmazott helyett beírjuk a nevünket és a BAMA ID-nket. Ez két dologra is jó: mondjuk a High Tech Zone-nál álló őrrobotnak, hogy a HOSAKA-nak dolgozunk és átenged bennünket az ellenőrzési ponton; rögtön mehetünk is a HOSAKA irodájába, ahol 10.000 dollár képében már vár bennünket a havi fizetésünk.
- Betegesen kapzsi cyberpunkok később betörhetnek egy svájci bankba: ehhez először is egy SEQUENCER 1.0 szükséges, mert a belépési kód nem ismert. Ha megvan a program, lépjünk be a BANK OF ZURICH adatbázisába és használjuk a címképernyőnél (ez majd generál belépési kódot). Nyissunk csekkszámlát minimum 1.000 dollárral, majd gyűjtsüng törőprogramokat és a cyberspace-ben crackeljük a BANK OF BERNE (vigyázat, AI is van ott). Ha sikerült bejutnunk, kérjünk FUND TRANSFER-t és írjuk be a következőket: 121519831200 ('RETURN'), LYMA 1211 MARZ ('RETURN'), BOZOBANK ('RETURN') és 712345450134 ('RETURN'). Az utolsó 'RETURN' a BOZOBANK számlaszámot zárja le, ezután 500.000 dollárig hívhatunk le pénzt. Ebből érdemes legalább 400.000-et a PAX számlára áttenni, mert később csak onnan tudunk pénzhez jutni (ld. flatline). Ez a tipp egyébként már volt egyszer a CoV 7-ben.

Miután sikeresen összelopkodtunk egy kalap pénzt, menjünk el Asanohoz és kérdezzük meg miért nevezi őt Crazy Edo disznónak? Asano dörgedelmei után mondjuk azt, hogy észrevételeink szerint nem túl jó barátok és mi az ilyen dolgokat hamar észrevesszük. Asano gyanakodva érdeklődik, hogy Edo a barátunk-e, mire válaszoljuk azt, hogy Edo tulajdonképpen egy "gnat's eyeball" és a leghelyesebb lenne szétrúgni a fejét egy vasalt csizmával. Ennek meg is van a hatása: Asano bölcs személynek nevez bennünket (Hiába, a keleti udvariasság mindig ugyanaz marad!... — CoVboy) és az árukínálatát 20%-os engedménnyel fogja elénktárni. Most már megvásárolhatunk egy Samurai Seven vagy jobb esetben egy Ono Sendai Cyberspace VII deck-et (a többi triff kategóriájú is jó, csak magas legyen a RAM-száma), amellyel már beléphetünk a cyberspace-be. Mielőtt ezt megtennénk, még menjünk vissza a CHEAP HOTEL-be és másoljuk le az összes törősoftware-t a GENTLEMAN LOSER és TOZOKU adatbázisokból. Teljes a fegyverzet, nyomulhatunk a cyberspace-ben! Az itteni teendők már mindenkinek a saját elképzeléseire vannak bízva.

Miután kellőképpen felszerelkeztünk különböző software-ekkel, törjünk be a PHANTOM bázisba (7. zóna) és a Phantom nevű amatőr AI kivégzése után szerezhetünk egy HEMLOCK 1.0-t. Ez nagyszerűen alkalmazható a Greystoke nevű AI ellen (MUSABORI INDUSTRIES bázis). Miután őt is átküldtük az örök vadászmezőkre, akkor felszedhetjük a KUANG ELEVEN 1.0-t. Most meglátogatjuk Neuromancer-t (ALLARD TECH. bázis). A jég megtörése után nem nagyon tudunk ellene semmit tenni, viszont egy szép történetet hallunk tőle: ő volt az a bizonyos Matt Shaw nevű cyberpunk, aki annyit üzengetett nekünk. Tulajdonképpen idáig dróton rángatott bennünket, hiszen az volt a célja, hogy egy olyan balekot találjon, aki kiirtja helyette a többi AI-t és ő átveheti a cyberspace felett a hatalmat. Mivel egész jól végeztük a feladatunkat, hálából nem öl meg bennünket — mindössze bezár a saját agyunkba. Bizonyára jól fogunk szórakozni... Általában mindenki itt szokott a resetgomb felé nyúlni, mert itt nem lehet semmit sem csinálni. Az életerőnk viszont szép lassan elfogy... Hál'Istennek, mert Chin ekkor kickstartol-ja az agyunkat a nálunk lévő apró fejében. Még szerencse, hogy átpakoltuk a PAX-számlára a pénzünket, mert most ismét leszedhetünk róla pár ezret. Várjuk meg, amíg az életerőnk visszamegy 2.000-re és javítsuk DEBUG-gal a "fáradt" programokat. Irány megint a cyberspace — már megint itt van Neuromancer. Csodálkozik, hogy mit keresünk már megint itt... Válaszképpen adjunk egy gombóc Kuang Eleven-t neki, majd a LOGIC skillchip-et használjuk (ez a gyenge pontja). Ez elég jót tesz neki, mert látványos haldoklásba kezd: a szövegének a második sorában néhány BASIC-hibaüzenetet emleget — aztán exitál. Még megnézhetjük magunkat és elolvashatunk néhány sort arról, hogy milyen jó gyerekek voltunk...

Thanks to BRIGHT Software, Ajka (useful tipz) and some members of Chromance (solution, map, szóval tokkal-vonóval). (Mindenki ért angolul? — CoVboy)

C64 felhasználói programok

Double Hack'em

2NC version
D - directory (teknôstáp illetve lisztkukac készítô erôgép aktiválása)
C - lemez másolás
F - 2. drive szám megerôsítése
R - Eredeti RE-BOOT
F1 - Forrás 8 vagy 9#, cél 8 vagy 9#
F5/F6 - kezdő track 01
F7/F8 - befejező track 35
Parancs választás? (CRSR villog)
Jó másolgatást!

DUPLICATOR

Fômenü:
F1 - File másolása
F3 - Lemez lista
F5 - lemez parancsok
F6 - státusz
F7 - öngyilkosság (én is csodálkoztam, hogy egy msoló prg-be hogyan kerül be ez a szó, de amikor megnyomtam a gombot...! — P.W.S.) (gyk.: Kilépés!)

F1: File másolása
File-ok között választás: 'CRSR'
Vissza a lista elejére: 'C'
Vissza a fômenübe: 'A'
Másolandó file kiválasztása: 'B'
Másolás: 'RETURN'
A lista fölött a következôk találhatók:
ORDER (file sorszáma)
NAME (file neve)
TYPE (file típusa)
BLOCKS (file block-jainak száma)

File Master V1.0

Fômenü:
'F1/F2' - forrás/cél meghajtó 8/8 (vagy 9/8, vagy 9/9, vagy 8/9)
'F3/F4' - DISK parancs küldés
'F5/F6' - DIRECTORY megmutatása
'F7' - másolás kezdése
'M' - Több másolat készítése IGEN/NEM (Y/N)
'S' - FILE-ok elválasztott elmentése igen/nem (Y/N)
'I' - Ne vegye figyelembe a lemez hibáját
igen (tehát nem fogja figyelembe venni)/Nem (tehát figyelembe fogja venni) (Y/N)
'B' - Block mentés (8, 9 vagy 10)
F7: A drive-ban lévô lemez directoryját betölti. A másolandó file-ok között a 'CRSR' gombokkal mozoghatunk, 'RETURN'-nel kiválasztás. 'CLR' - a lista elejére áll a választó nyíl. 'HOME' - új lista töltése. 'SPACE' - másolás megkezdése.

FLI CONVERTER V2.0

Parancsok:
'H' - segítség
'/' - töltés
'@' - átalakítás (FLI kép)
'↑' - mentés
'$' - DIRECTORY (HGO dekóder)
'S' - kép megnézése
'X' - kilépés

KAWASAKI-RYTHM ROCKER

(négyütemű zenegép!)

Töltéskor vakító zölden bevág a készítô üzenete, majd a fômenü és a billentyűzet (a synthi-é!) tárul szemünk elé!
A billentyűk fölött a grafika (ami néha a leglátványosabb az egész programmmmban!), és egy fontos utasítás tanács (*Press return for help*) jelenik meg. A billentyűk alatt fômenü található:
'<—' - Play (készített aláfestô zene lejátszása, ill. a felvett zenénk lejátszása)
'CRSR' - tempo (aláfestô- és a felvett zene gyorsítása/lassítása. Gyorsítás - CRSR balra/jobbra, lassítás - CRSR fel/le)
'F3' - DUBI 1-2 (kísérô dob kiválasztása)
'F1' - BASS 1-4 (basszus kiválasztása)
'=' - RECORD (zene felvétele)
'C=' - Stop (hogy mit jelent? Azt meg lehet kérdezni attól, akinek van jogosítványa, de az angol-magyar szótár azt írja: I. ige, 1. megállít, eláliít, véget vet, 2. bedug (-aszol), betöm, elzár, 3. (meg)áll, vhol tartózkodik, marad, 4. megszűnik II. fn. 1. megállás, 2. megálló (-hely).
'F5' - DUB OFF (aláfestô, zavaró dolgok kikapcsolása)
'F7' - MODE (a billentyűzeten megjelenô hangok kikapcsolása, a billentyűzet kikapcsolása, eltüntetése, vissza a normál állapotba).

Ha megnyomjuk a 'Return'-t, egy pótfômenü-t láthatunk:

GRAFIKAI PARANCSOK ÖSSZEFOGLALÁSA
'Z' - vonal megállítása
'/' - grafika szélesítése
'D' - rajzolás gyorsítása
'M' - ha kész a rajz, akkor balról mozog M után
'G' - grafikus mód 1.
'V' - szín effekt 1.
'B' - szín effekt 2. ('Z'-t nyomni elsôre.)
'A' - grafika újból rajzolása ('N'-t nyomni elsôre)
'X' - rajzolás megkezdése
'C' - színek beállítása
'F' - méret beállítása
'N' - scroll megállítása
'H' - grafikus mód 2.
'Control/return' - grafika a zenére

ZENEI PARANCSOK ÖSSZEFOGLALÁSA

'CRSR' - Temp (lásd fômenü)
'SPACE' - pitch bend (a leütött hang megnyújtása)
'F1' - Bass line (lásd fômenü)
'F5' - Dub moder off (lásd fômenü)
'=' - start record (lásd fômenü)

'J' - szintetizátor bontás
'L' - gördülési arány
':' - basszus bontás
'C=' - lásd fômenü
'SHIFT' - Hand vibráltatása és meg-nyújtása
'RUN/STOP' - Basszus filter
'F3' - Lásd fômenü
'F7' - lásd fômenü
'<—' - lásd fômenü
'K' - preset
'.' - disk commands
';' - basszus/dob választás
'S' - vissza a fômenübe!

Ha a '.'-ot nyomjuk meg, megkér a gép, hogy az INSERT DISK-et rakjuk be (hehe), illetve megkérdezi, hogy: akarod-e folytatni? Y/N.

Ha 'A', akkor a **LEMEZ PARANCSOK** menü íródik ki:

'F1' - általános lemez parancsok: formattálás, átnevezés, törlés, validalálás, másolás és iniciálizálás.
'F3' - mentés felvétele: synth mentése, basszus és ütés felvétele a jelenlegi memóriában.
'F5' - lemez directory: sörivó rekorderek neveinek kilistázása (érdekes módon CoVboy neve nem szerepelt a listán).
'F7' - töltés felvétele: metronome (ez mit jelent ungarn-ul?) töltése, dal vagy a következô file.
'Return' - vissza a pót-fômenübe.

F1 - általános lemez parancsok
'Control' - vissza a "lemez parancsok" menübe.
Üsd be a parancsot & nyomj return-t.
Melyik parancsot választod:
Formatálás - N: disk név, id
Törlés - S: file név
Átnevezés - R: új név = régi név
Másolás - C: új file = régi file
Inicializálás - UI
Validatálás - V

F3 - mentés mód
'Control' - Exit
Üsd be a file nevet & nyomj return-t.

F5 - Directory
'Return' - Exit

F7 - Töltés mód
'control' - Exit
Üsd be a file nevet és nyomj return-t.

LOGO CONVERTER V4.1+

Parancsok:
'H' - segítség
'/' - töltés
'@' - átalakítás kép logo-hoz
'L' - mentés
'I' - megfordítás
'$' - directory (a "fehérház" tervrajza)
'S' - kép megnézése
'L' - logo megnézése
'#' - szabad karakterek
'X' - kilépés

A logo-megnézés módban:
'1/2/3' - a szín változtatáshoz
'<—' - sprite kapcsolása ki (off) / be (on)
'^' - sprite pozíció választása
'RUN/STOP' - vissza a fômenübe
Jó szórakozást!

MUSIC ASSEMBLER

1. PRESET EDITOR
'<—' - billentyűzet belépés/elhagyás.
'Stop' - lejátszás megállítás/újraindítás
'SPACE' - belépés a TRACK EDITOR-ba
'CLR/HOME' - törlés

2 TRACK EDITOR

'STOP' - megállítás
'^' - nyomindítás
'CLR' - track törlés

'HOME' - vissza a start-ra.
'INST' - insert lépés
'DEL' - lépés törlés
'+/-' - edit 1/2/3

Nyomj shift-et és:
'D' - disk menü
'S' - swap track-ok

3. SEQUENCE EDIT

'CLR' - seq törlés
'HOME' - vissza a startra
'F1-8' - erôsség állítás
'INST' - insert lépés
'DEL' - lépés törlés

Nyomj shift-et és W/R
'W' - írása a másoló buffer-nak
'R' - olvasása

Struktúra adat beírása:

Not LN X1 X2
Not - hang
LN - hosszúság
X1 - szűrô freq és effekt
X2 - hosszúsági effekt

4. DISK MENU
A lemez directory-t mindig lehet látni
'F3' - pulzálás csúsztatása: ki (off) / be (on)
'F5' - pulzálás vibrálása: ki (off) / be (on)
'F7' - vibrálás: ki (off) / be (on)
'<—' - mód: editor/billentyűzet

Billentyűzet módban:
'F1' - oktáv: max 6
'F3' - szűrô
'F5' - nincs szűrô
'F7' - frekvencia beállítása

Szerkesszen mindenki jó zenét!!!

Peter W. Smith

MUSIC WIZARD V2.0a

'F1' - vissza a lejátszásban
'F3' - paraméterek installálása
'F5' - directory (földgömbkészítô program)

'F7' - zak töltése
'F2'- segítség

'Control+:
'C/C' - csatorna: ki (off) / on (be)
'M/M' - zene: ki (off) / on (be)
'-/-' - gyors lejátszás: ki (off) / on (be)
'1/1' - csatorna 1: ki/be
'2/2' - csatorna 2: ki/be
'3/3' - csatorna 3: ki/be
'P' - zene újraindítása
'DEL' - init maxraster value
'CRSR kulcsok' - CRSR mozgatása
'HOME' - CRSR mozgatása a helyére
'CONTROL' - CRSR mozgatása rd sarokba
'CONTROL +/+' - INC oldal lassú/gyors
'CONTROL -/-' - DEL oldal lassú/gyors
(directory)
'CONTROL' - TARTO directory
'RUN/STOP' - lista vége

RTC SUPERCOPY (versin via n.d.s.k.)

Fômenü:
'1' - lemez lista
'2' - lemez formázás
'3' - lemez segítség
'4' - file-ok másolása
'5' - file-ok törlése
'6' - file átnevezése
'7' - drive erôsség ellenôrzés
'8' - drive egység szám változtatás
'9' - forrás/cél változtatása
'0' - kilépés

Ha 1: Forrás (S) vagy cél (D): S/D
Minta? :*
SPACE - lapozás ill. vissza a fômenübe

Ha 2: Forrás (S) vagy cél (D)?: S/D
Lemez neve: (max. 16 kar.)
Lemez ideje: (max. 2 kar.)

Ha 3: Teljes lemez (E) vagy kiosztott block-ok (A)?: A/E
Rakd be a Forrás lemezt a drive-ba. SPACE.
—> Rakd be a cél lemezt. SPACE

Ha 4: Minta? :*
Kérdés? :y/n
Rakd be a forrás lemezt. SPACE
—> Kiválasztani a másolandó file-okat (Y/N)
—> Rakd be a cél lemezt

Ha 5: Forrás (S) vagy Cél (D)?: S/D
File neve:

Ha 6: Forrás (S) vagy Cél (D)?: S/D
File régi neve:
File új neve:
Ha 7: Forrás (S) vagy Cél (D)?: S/D
Lemez felesleges helye a drive-ban(?). Space
—> Erôsség (RPM) —> átlag: —> Space.

Ha 8: Régi egységszám: 8 vagy 9.
Új egységszám: 8 vagy 9 (ellentéte a régi egységszámnak). SPACE.

Ha 9: Forrás egységszám: 8/9
Cél egységszám: 8/9

Ha 0: Biztos vagy benne, igen/nem (Y/N)

SECOND AID

Return-ra fômenü:
'1' - directory megmutatása (Batman leleplezi magát)
'2' - biztos file-ok
'3' - szabad file-ok
'4' - file-ok átnevezése
'5' - file-ok törlése
'6' - lemez validatálása
'7' - rövid directory (Batman-t összeaszalták!)
'8' - lemez név és id változtatás
'9' - új lemez formattálása
'a' - katalógus
'b' - kilépés a prg-bôl
Ha 1: Rakd be a lemezt. SPACE - DIR olvasása
Ha 2: Törlés: igen/nem (Y/N)
Ha 3: Törlés: igen/nem (Y/N)
Ha 4. Átnevezett file:
Új név:
Ha 5: Törlés: igen/nem (Y/N)
Törlendô file:
Biztos??? Igen/nem (Y/N)
Ha 6: 6-os megnyomása után kezdôdik a validatálás.
Ha 7: Rakd be a megfelelô lemezt. SPACE: Dir olvasása
1 - ábécé sorrendben
2 - kézi irányítással
3 - dir írása vissza a lemezre
4 - vissza a fômenübe
Ha 8: Rakd be a lemezt. SPACE
Régi lemez név: (max. 16 kar) & ID: (max 2. kar)
Új lemez név, 'D?
Ha 9: Üsd be a lemez nevét, id-jét?

'F1' - mindig vissza ebbe a menübe
'F3 '- másik rövid DISK-directory-ba
'F5' - új katalógjegyzék lementése
'F7' - vissza a fômenübe
'SPACE' - lista oldal folytatása szintén a lista elejére
'RETURN' - lista elôzô odala
'CRSR' - fordított lista mozgatása (?)
'F2' - fordított file-név töltése a katalóg-jegyzékbe
b: ENDE!

SUPER FAST DISKCOPIER

'F1' - hiba ellenôrzés
'F2' - Multi másoló ki/02
'F3' - lemez másoló
'F4' - Track-ok 40/35
'F5' - DOS parancs
'F6' - hiba retry 05-15
'F7' - Directory
'F8' - Verify írás: ki (off) / be (on)
Jó másolgatást!

TURBO COPY V1.0

Fômenü:
'F1' - floppy parancs küldés
'F2' - disk státusz (gyk: 'F1'+shift)
'F3' - directory (a gép kiszámolja az orrunk elôtt a Föld átmérôjét, kerületét, területét...)
'F5' - lemez másolás
'F7' - file másolás

TURBO COPY V2.0

Figyelem:
- A max prg hosszúság = 186 block (amit a prg másolni tud!).
- A kezdôcímek mindig $0801.
Ez a jobb verzió!!!
1 - directory
2 - File-ok másolása
forrás lemez betöltése - file-ok kiválasztása, másolni: Y.
nem másolni: N.
Ha a listában egyszer is nyomtunk "Y"-t akkor
1 - lemez másoló prg
2 - kazettára másoló prg.

P.W.Smith

AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Joystick lekérdezése

Egy másik fontos dolog, főleg játékprogramok írásakor a joystick lekérdezése. Ez a $DFF00C tárcímen keresztül történik.Számunkra ennek a címnek a 0-ás, 1-es, 8-as es 9-es bitje érdekes.A joystick négy iránya ugyanis ezzel a négy bittel van leírva. A bitek kombinációi a következőek lehetnek:

BIT #1 = 1:	joystick jobbra
BIT #9 = 1:	joystick balra
BIT #1 EOR BIT #0 = 1:	joystick hátra
BIT #9 EOR BIT #8 = 1:	joystick előre

A 'tűz' gomb állapotát egy másik tárcím, a $BFE001 7. bitje jelzi. Ha ez a bit magasra van állítva, akkor a 'tűz' gomb le van nyomva, egyébként fel van engedve.

A következő program ennek a lekérdezésnek a gyakorlati megvalósítása. Ezt is szubrutinként kell meghívni, visszatéréskor pedig a D0-ás regiszter bitjein keresztül megkapjuk a joystick irányát és a 'tűz' gomb állapotát. Az iránynak megfelelő bit magasra állítódik. A bitek jelentése:

bit #0:	előre	bit #1:	hátra
bit #2:	balra	bit #3:	jobbra
bit #4:	'tűz'		

Ennek megfelelően, például ha előrenyomjuk a joysticket, akkor a 0-ás bit 1-re fog állítódni. Ha jobbra átlósan előre, akkor a 0-ás és 3-as bit állítódik egyre.

```
;-----------------------------------
;   JOYSTICK #1 LEKÉRDEZÉS
;-----------------------------------
JOY1: MOVE.B       $DFF00C,D3
      MOVE.B $DFF00C,D1
      AND.L   #$1,D3
      AND.L   #$2,D1
      ASL.B   #1,D3
      EOR.B   D3,D1
      BEQ.S   JO10
      BSET    #1,D0

JO10: MOVE.B       $DFF00D,D3
      MOVE.B $DFF00D,D1
      AND.L   #1,D3
      AND.L   #2,D1
      ASL.B   #1,D3
      EOR.B   D3,D1
      BEQ.S   JO20
      BSET    #0,D0

JO20: MOVE.B       $DFF00C,D3
      AND.L   #2,D3
      BEQ.L   JO30
      BSET    #3,D0

JO30: MOVE.B       $DFF00D,D3
      AND.L   #2,D3
      BEQ.L   JO40
      BSET    #2,D0

JO40: BTST    #$07,$BFE001
      BEQ.S   JO50
      BSET    #4,D0
JO50: RTS
;-----------------------------------
```

Sprite-ok Amigán

Mielőtt nyakig ugranánk a sprite-okba először is tisztázzuk, hogy mit is nevezünk Amigán sprite-nak. A sprite-ok olyan objektumok, amelyek 16 pixel szélesek és tetszőleges magasságúak lehetnek. Egyenként 4 vagy 16 szín használható bennük. A sprite-okat a képernyőtől teljesen függetlenül lehet mozgatni, akár le is fedhetik egymást és ilyenkor lekérdezhető az, hogy ütköztek-e egymással vagy akár a háttér egy meghatározott pontjával.

Minden sprite-hoz egy adatblokk tartozik. Ebben határozzuk meg a sprite koordinátáit, magasságát, megjelenési módját, alakját.

Tehát itt nem kell közvetlenül megadni a gépnek ezeket a jellemzőket, elegendő annyi, ha a sprite jellemzőit tartalmazó adatblokk címét tudatjuk vele. Az adatblokk felépítése a következő:

1. word: sprite control word 1
2. word: sprite control word 2
3. word: a sprite-ot leíró 1. longword alsó fele
4. word: a sprite-ot leíró 1. longword felső fele
5. word: a sprite-ot leíró 2. longword alsó fele
6. word: a sprite-ot leíró 2. longword felső fele

.

.

.

x. word: a sprite-ot leíró n. longword alsó fele
x+1. word: a sprite-ot leíró n. longword felső fele

Az adatblokkban, mint ahogy a neve is jelzi, az első két word határozza meg a sprite x és y koordinátáját, a magasságát és a megjelenítési módot. A két longword bitjeinek a jelentése a következő:

1. word: 0-7 bitek + az x koordináta (felső 8 bit)
8-15 bitek + kezdő y koordináta (alsó 8 bit)
2. word: 0. bit + az x koordináta 0. bitje
1. bit + a sprite alsó y koordinátájának 8. bitje
2. bit + a kezdő y koordináta 8. bitje
3-6 bit + nem használt bitek
7. bit + 16 színű üzemmód ki/be
8-15 bit + a sprite alsó y koordinátájának alsó 8 bitje.

Normál képnél 8, overscan-es képnél 4 sprite használható a képernyőn egyszerre. Ez azért van így, mert overscan-es képnél a video IC-nek több időre van szüksége a kép megjelenítéséhez, ezért kevesebb idő jut a sprite-oknak. A sprite-ok koordinátái (az x és az y is) 0 és 511 közötti értékek lehet. A bal felső sarkuk akkor látható a képernyőn, ha 18<x<338 és 56<y<346. A sprite egy pixelje egy normál LORES (320x256) kép egy pixeljének felel meg. Ezért HIRES (640x512) felbontású képen csak két pixelenként lehet mozgatni őket.

A következő lépés a sprite magasságának a meghatározása. Ehhez meg kell adni azt a koordinátát, ahol a gép elkezdi kirajzolni a sprite-ot, majd meg kell adni azt, hogy hol fejezze be. Erre használjuk a kezdő és az alsó y koordinátákat.

Ha megadtuk a két word-ben az összes leíró adatot, akkor következnek a sprite alakját meghatározó longword-ök. (Ezeknek a felépítéséről később részletesen is szólunk.) Itt vigyázni kell arra, hogy ezekből pontosan annyi legyen, amennyi a sprite magassága (also y koordináta mínusz kezdő y koordináta). Mindennek a végén kezdődik elölről az egész. Ha itt kezdő y koordinátának kisebb értéket adunk meg, mint a jelenlegi y pozíció, akkor a sprite kirajzolása erre a raszterkörre befejeződik. Ha nem, akkor egy új sprite rajzolódik ki a megadott koordinátától kezdődően. Így lehet egyszerűen 'multiplexelni' a sprite-okat. Ez azt jelenti, hogy a képernyőn sokkal több sprite láható, mint 8 és ezek összevissza mozognak. Egyetlen megkötés, hogy soha nem kerülhet egymás mellé nyolcnál több (ez következik az előzőekből).

A sprite alakjának és színeinek meghatározása hasonlóan történik a képernyő alakjának és színének meghatározásához. Az alakot meghatározó longword-öt két word-re bontjuk. Ebben a két word-ben az összetartozó bitek adják meg annak a színregiszternek a számát, ahonnan a sprite ehhez a pixelhez a színt veszi.

```
   bit 7 6 5 4 3 2 1 0
1.word      x x x x x x x x
            [ [ [ [ [ [ [ [
2.word      x x x x x x x x
```

Két bittel 4 különböző színregisztert tudunk leírni. Mivel a 0-ás érték a háttérszínt jelenti, maradt tehát 3 lehetőség. Ehhez a háromhoz a 17, 18 és 19-es színregiszter tartozik. Ez tehát azt jelenti, hogy a sprite-ok színe és a háttér színe közt átfedés van, amire a programok írásakor figyelni kell.

Lehetőség van arra is, hogy egy sprite-ban 16 színt használjunk. Ilyenkor azonban feleannyi sprite-ot használhatunk. Ez azért van, mert ilyenkor a sprite-ok párokba rendeződnek és az alakot leíró word-ok megfelelő bitjei jelölik ki a 16 (17-31-es színregiszterek) lehetséges színregiszter közül az egyiket. Itt tehát még nagyobb átfedés van a kép és a sprite-ok színei közt. A sprite-párok a következőek:

0-ás és 1-es
2-es és 3-as
4-es és 5-ös
6-os és 7-es sprite-ok kapcsolódnak össze.

Az előbbiek gyakorlati megvalósítása: készítsünk két sprite-ot. Mindkettőnek legyen ugyanakkora a mérete, és rakjuk őket ugyanarra a helyre a képernyőn. Állítsuk 1-re a második sprite-ban a 16 színű üzemmódot bekapcsoló bitet. Ekkor a kívánt helyen megjelenik a 16 színű sprite.

Amikor már felépítettük a sprite-ot leíró adatblokkot és elhelyeztük valahol a memóriában, akkor tudatnunk kell a géppel, hogy mindez hol található (a egy sprite-ot nem akarunk megjeleníteni, adjunk meg nullát ennek a címnek). Ezeket a címeket a $dff120 + $dff13e regiszterek. Ugyanolyan tulajdonságúak, mint a képernyő helyét meghatározó regiszterek, tehát minden képernyőfrissítéskor inicializálni kell őket. Ezért célszerű a beírást a copper-re bízni, valahogy így:

```
        dc.l
$01200004,$01220000,$01240005,$01260000
        dc.l
$01280000,$012a0000,$012c0000,$012e0000
        dc.l
$01300000,$01320000,$01340000,$01360000
        dc.l
$01380000,$013a0000,$013c0000,$013e0000
```

A példában az első sprite a $040000-ás címen, a második a $050000-on helyezkedik el. A többi ki van kapcsolva.

Amigán jó példa a sprite-ok használatára az + introkban és demokban gyakran használt + csillagmozgás. Ez általában a háttérben történik, miközben az előtérben más események zajlanak. Ebből következik, hogy a csillagoknak nem szabad zavarniuk a képernyő többi részét.

A csillagokat egy sprite-tal hoztuk létre úgy, hogy minden sorban külön x koordinátát adtunk meg neki. A sprite alakja egy egy pixel széles pont. A színe minden sorban úgy van megválasztva, hogy a gyorsabban mozgó pont világosabb színű. A program egyik részével változtattuk az x koordinátájukat, az egyikét gyorsabban, a másikét lassabban.

```
;------------------------------------------
;              CSILLAGMOZGÁS
;------------------------------------------
        ORG             $050000
        LOAD            $050000
;------------------------------------------
S:      MOVE.W  #$7FFF,$DFF09A          ; irq letiltás
        MOVE.W  #$7FFF,$DFF09C          ; irq kérés törlése
        OR.B            #$88,$BFD100            ; drive motor ki
        AND.B           #$F7,$BFD100
        MOVE.L  $6C,OLDIRQ              ; régi irq elmentése
        MOVE.L  #IRQ,$6C                ; új irq címe
        MOVE.L  #COPPER,$DFF084         ; copperlista címe
        CLR.W           $DFF08A                 ; copperlista inditása
        MOVE.W  #$87F0,$DFF096          ; DMA csatornák engedélyezése
        MOVE.W  #$C018,$DFF09A          ; irq engedélyezés
        MOVE.W  #$7FFF,$DFF09C
;
L10:    BTST            #$06,$BFE001            ; egér bal gomb lekérdezése
        BNE.S           L10
;
        MOVE.L  OLDIRQ,$6C              ; régi irq visszaírása
        MOVE.W  #$E02C,$DFF09A
        MOVE.W  #$7FFF,$DFF09C
        CLR.W           $DFF088                 ; régi copperlista inditása
        RTS
;
OLDIRQ: DC.L    0
;------------------------------------------
IRQ:    MOVEM.L D0-D7/A0-A6,-(A7)
        BSR     STAR                    ; csillagmozgató rutin
        MOVEM.L (A7)+,D0-D7/A0-A6
        MOVE.W  #$0010,$DFF09C
        RTE
;------------------------------------------
COPPER: DC.L    $01000000
        DC.L    $008e2c81,$009029e1,$00920020,$009400d4

        DC.L    $00E00007,$00E20000      ; képernyő címe

        DC.L    $01200005,$01221000,$01240000,$01260000 ; spritemutatók
        DC.L    $01280000,$012a0000,$012c0000,$012e0000  ; 1-es sprite
$050000-on
        DC.L    $01300000,$01320000,$01340000,$01360000 ; többi sprite ki
van
        DC.L    $01380000,$013a0000,$013c0000,$013e0000 ; kapcsolva

        dc.w    $0180,$0000,$0182,$0bbb,$0184,$0000,$0186,$0000
        dc.w    $0188,$0a55,$018a,$0a33,$018c,$0a22,$018e,$0a00
        dc.w    $0190,$0fff,$0192,$0000,$0194,$0000,$0196,$0000
        dc.w    $0198,$0000,$019a,$0fff,$019c,$0000,$019e,$0000
```

```
        dc.w    $01a0,$0000,$01a2,$0666,$01a4,$0999,$01a6,$0eee
        dc.w    $01a8,$0400,$01aa,$0500,$01ac,$0510,$01ae,$0610
        dc.w    $01b0,$0720,$01b2,$0830,$01b4,$0830,$01b6,$0940
        dc.w    $01b8,$0a50,$01ba,$0a60,$01bc,$0b70,$01be,$0c80

        DC.L    $01001200
        DC.L    $009C8010     ;irq kérés
        DC.L    $FFFFFFFE
;------------------------------------------------
;                 Csillagmozgató rutin
;------------------------------------------------
STAR:   LEA     SPR1+1,A0        ; sprite-ok x coordinátájának címe
        LEA     SPR2+1,A1
        LEA     SPR3+1,A2
        MOVEQ   #0,D0
        MOVE.L  #SPR1+1153,D0           ; sprite adatblokk vége

STA10:  ADDQ.B  #1,(A0)
        ADDQ.B  #2,(A1)
        ADDQ.B  #3,(A2)

        ADD.L   #$18,A0              ; következő sprite x coordinátájának
        ADD.L   #$18,A1                 ; címe
        ADD.L   #$18,A2

        CMP.L   D0,A0                   ; összes sprite megvolt ?
        BNE.S   STA10                   ; nem
        RTS
;
        ORG     $51000
        LOAD    $51000
;
SPR1:   dc.l    $2ABB2B00,$80000000     ; sprite blokk
SPR2:   dc.l    $2CF22D00,$00008000
SPR3:   dc.l    $2EC12F00,$80008000,$306B3100,$80000000
        dc.l    $32083300,$00008000,$341C3500,$80008000
        dc.l    $36443700,$80000000,$38603900,$00008000
        dc.l    $3A553B00,$80008000,$3C473D00,$80000000
        dc.l    $3E713F00,$00008000,$40654100,$80008000
        dc.l    $428A4300,$80000000,$44CC4500,$00008000
        dc.l    $46CF4700,$80008000,$48C14900,$80000000
        dc.l    $4A424B00,$00008000,$4C434D00,$80008000
        dc.l    $4ED74F00,$80000000,$504D5100,$00008000
        dc.l    $52295300,$80008000,$54D85500,$80000000
        dc.l    $56EC5700,$00008000,$58B15900,$80008000
        dc.l    $5A415B00,$80000000,$5C645D00,$00008000
        dc.l    $5E435F00,$80008000,$60CD6100,$80000000
        dc.l    $62C36300,$00008000,$64556500,$80008000
        dc.l    $664D6700,$80000000,$687E6900,$00008000
        dc.l    $6AFB6B00,$80008000,$6CD36D00,$80000000
        dc.l    $6EB66F00,$00008000,$70A27100,$80008000
```

```
	dc.l	$72407300,$80000000,$74A77500,$00008000
	dc.l	$76787700,$80008000,$78C37900,$80000000
	dc.l	$7A287B00,$00008000,$7CF57D00,$80008000
	dc.l	$7EBD7F00,$80000000,$80B48100,$00008000
	dc.l	$823A8300,$80008000,$848F8500,$80000000
	dc.l	$86668700,$00008000,$88C88900,$80008000
	dc.l	$8AAD8B00,$80000000,$8C948D00,$00008000
	dc.l	$8E598F00,$80008000,$90939100,$80000000
	dc.l	$92109300,$00008000,$94999500,$80008000
	dc.l	$96A39700,$80000000,$984D9900,$00008000
	dc.l	$9AE19B00,$80008000,$9C4C9D00,$80000000
	dc.l	$9E6D9F00,$00008000,$A057A100,$80008000
	dc.l	$A2B5A300,$80000000,$A496A500,$00008000
	dc.l	$A67DA700,$80008000,$A8A4A900,$80000000
	dc.l	$AA67AB00,$00008000,$ACA2AD00,$80008000
	dc.l	$AEB1AF00,$80000000,$B054B100,$00008000
	dc.l	$B2D5B300,$80008000,$B45DB500,$80000000
	dc.l	$B60CB700,$00008000,$B8C4B900,$80008000
	dc.l	$BA7EBB00,$80000000,$BC64BD00,$00008000
	dc.l	$BEA8BF00,$80008000,$C093C100,$80000000
	dc.l	$C2B3C300,$00008000,$C493C500,$80008000
	dc.l	$C68CC700,$80000000,$C82AC900,$00008000
	dc.l	$CAC3CB00,$80008000,$CC79CD00,$80000000
	dc.l	$CE56CF00,$00008000,$D02BD100,$80008000
	dc.l	$D293D300,$80000000,$D4CCD500,$00008000
	dc.l	$D6AED700,$80008000,$D89FD900,$80000000
	dc.l	$DA7BDB00,$00008000,$DCC5DD00,$80008000
	dc.l	$DE81DF00,$80000000,$E056E100,$00008000
	dc.l	$E223E300,$80008000,$E449E500,$80000000
	dc.l	$E6ACE700,$00008000,$E856E900,$80008000
	dc.l	$EAB1EB00,$80000000,$EC2CED00,$00008000
	dc.l	$EED2EF00,$80008000,$F079F100,$80000000
	dc.l	$F25EF300,$00008000,$F443F500,$80008000
	dc.l	$F65BF700,$80000000,$F8B4F900,$00008000
	dc.l	$FA1EFB00,$80008000,$FCD4FD00,$80000000
	dc.l	$FE7CFF00,$00008000,$00600106,$80008000
	dc.l	$02500306,$80000000,$04510506,$00008000
	dc.l	$06910706,$80008000,$08B20906,$80000000
	dc.l	$0A6F0B06,$00008000,$0C5A0D06,$80008000
	dc.l	$0E960F06,$80000000,$10E11106,$00008000
	dc.l	$12EA1306,$80008000,$14A21506,$80000000
	dc.l	$16781706,$00008000,$184C1906,$80008000
	dc.l	$1A4D1B06,$80000000,$1C8B1D06,$00008000
	dc.l	$1EC51F06,$80008000,$20DA2106,$80000000
	dc.l	$22C62306,$00008000,$24942506,$80008000
	dc.l	$00000000
;-----------------------------------------------------------------------
```

GOOD PIPE



REWARD



HARDCORE



TORSO



LOVENOCO



THE TRAIN



MARBLE FACE



VISION



RAW 4.



DEMOLITION

Áttekintés az elmúlt évek legszínvonalasabb AMIGA demoiból